LES JOYAUX DE POLE

Par Ze Siroz Dream Team



INTRODUCTION

Création: Croc, G.E. Ranne, Stéphane Bura et Philippe Masson.

Scénario: Stéphane Bura.

Mise en page: Croc.

Corrections: Valérie et Jean-Luc Bizien.
Couverture: Frank Frazetta.
Logo: Freddy Martin.
Cartes: Philippe Mouret, Patrick Durand-Peyroles et Lionel Marty.
Dessins intérieurs: Varanda.
Retard répétés et consécutifs: Ultima Underworld 2, Siege, Dogs of war et mon soutien moral.
Ambiance sonore: Manowar "The triumph of steel", Bodycount "Copkiller" et AC/DC "Live".

Sommaire

Pôle

Les vieux Gadhars racontent que, certains jours, un homme à l'oeil d'aigle perché sur l'arbre le plus haut de la jungle peut apercevoir le reflet d'un rayon de soleil sur les coupoles en verre du Palais de Pôle.

La ville étant située à plusieurs centaines de polacs, et la planète étant ronde, la chose paraît difficile à croire. Sans doute s'agit-il seulement d'un reflet sur le fleuve en amont... qu'importe, l'histoire est caractéristique des rumeurs qui, de tous temps, ont tourné autour de la ville. Pôle est un gouffre, une ville démesurée en taille et en vies humaines, une ville de légendes, d'histoires et de fantasmes. Une cité qui alimente les fables et les contes, les sagas et les histoires salaces... où, dit-on, tout est arrivé au moins une fois.

Au moment où nous la décrivons, Pôle est aussi le symbole d'une époque qui touche à sa fin. Mais, comme le disait un philosophe Derigion, "la mort d'un empire, ce n'est pas très drôle pour ceux qui la vivent... mais c'est tellement plus intéressant pour celui qui la raconte..."

Quelques chiffres

Population de Pôle : 13 000 000 d'habitants.

Dénivellation : 552 mètres.
Diamètre de la ville (en moyenne) : 21 kilomètres.
Diamètre de la ville + dépendances directes : 60 kilomètres.

Première construction Elfique (le palais) : 5527 Avant Néinnes.
Disparition des elfes : 3500 Avant Néinnes (environ)
Premières constructions Derigion sur les ruines elfes : 200 Avant Néinnes.
Apogée de l'empire derigions et apogée de Pôle : 500 Après Néinnes.
Date de la description : 1031/1035 Après Néinnes.

Historique

Dans la nuit des temps

C'est au milieu du continent, dans une région fertile qui avait l'avantage de jouir d'un climat tempéré que les elfes décidèrent, il y a plus de 6500 ans, de construire une ville défiant l'imagination.

L'endroit avait été géographiquement bien pensé. Sur une hauteur assez importante - 552 mètres - mais dont la pente était assez douce pour être facilement constructible, longée par un fleuve et proche d'un autre, surveillant la "porte des montagnes du Nord", la ville serait difficilement accessible par d'éventuels envahisseurs tout en étant stratégiquement placée.

Pour la construction de ce qu'ils voulaient être un chef-d'oeuvre, les elfes firent appel à un peuple auquel des guerres les avaient fréquemment opposé, mais dont les talents de constructeurs et d'architectes étaient inégalés : les nains.

Le premier bâtiment construit, dont le réel usage reste encore inconnu (palais ? temple ? observatoire astronomique ?) fut édifié au sommet de la colline et a traversé les siècles à peu près intact. (Voir "Les coupoles du Palais"). Autour de ce "palais" furent édifiées de magnifiques propriétés, avec jardins et terrasses, descendant lentement la colline et reliées par des rues et des escaliers en marbre blanc.

Ce n'était encore que le dessus du panier : les nains prirent grand plaisir à aménager aussi les sous-sols. Ils instaurèrent d'abord un système d'égouts, puis, creusant encore plus profondément, agrandirent et étayèrent certains des conduits formés par les innombrables sources et rivières souterraines qui truffaient la colline, créant ainsi un véritable réseau de catacombes.

Pour permettre aux elfes de s'y réfugier en temps de guerre, pour se réserver une entrée afin d'attaquer eux-mêmes la ville dans un éventuel futur ? Nul ne le saura jamais...

Mieux encore : menant ainsi à terme la plus grande entreprise de travaux publics jamais lancée dans cette année de Raz, les nains édifièrent un canal reliant la ville au fleuve Roxxeanne, éloigné de plus de deux cents kilomètres, et installèrent dans le port un système d'écluses qui marchent encore, mais que nul ne sait aujourd'hui reproduire (Voir : "Le Port"). Les elfes s'installèrent dans cette magnifique ville et y créèrent une civilisation éblouissante, dont, avec la clé de leur écriture, tous les secrets sont maintenant perdus.

Deux mille ans plus tard, ils avaient disparus. La plupart des bâtiments restèrent debout (voir paragraphe suivant), à regarder siffler le vent.

Aurore et crépuscule

Trois mille ans passèrent encore. Un jour, des humains fiers de leur nouvelle puissance militaire, les Derigions, décidèrent d'édifier une ville qui écraserait de son éclat

les belles villes blanches des Batranobans. Les restes de la cité elfe étaient tout indiqués. Tous les arguments stratégiques étaient plus que jamais valables en ces temps troublés, et en plus, le travail architectural était déjà mâché. En toute modestie, la cité fut baptisée "Pôle"...

Nous n'allons pas vous raconter à nouveau la naissance, l'apogée et la chute de l'Empire Derigion : tout vous est expliqué avec talent dans "L'Enclume et le Marteau", la troisième extension de Bloodlust. Il vous suffit de savoir qu'après avoir régné sur un empire qui atteignit en son temps un rayonnement culturel, artistique et financier presque comparable à celui de la civilisation elfe, la cité est maintenant isolée, seule enclave survivante de l'ancien empire.

Et en tant que telle, Pôle est maintenant la ville la plus convoitée de tout le continent. Elle est attaquée au nord par les Piorads, à l'est par les Vorozions et au sud par les Sekekers. A chaque mois de la guerre, les troupes hurlantes se jettent sur ses murailles, ne se faisant repousser qu'au prix de combats épouvantables et de pertes sanglantes. Puis, l'influence des lunes se calme et les troupes ennemies rentrent chez elles, laissant la place au commerce et à une vie presque normale... jusqu'à l'attaque suivante.

L'architecture

Les deux couches architecturales se déduisent aisément de l'historique de la ville.

La base

La première couche est Elfique, elle se compose des restes du palais et des propriétés qui occupaient à peu près complètement la moitié supérieure de la colline, se raréfiant au fur et à mesure vers le bas.

L'architecture de ces bâtiments est assez étrange : terrasses, tourelles, toitures baroques et alambiquées et détails proprement incompréhensibles tels que, par exemple, l'existence de coupoles en verre apparemment indestructibles. Les intérieurs sont parfois fonctionnels - patios, salles de bains, fontaines, jardins suspendus, puits - parfois démesurés, comme les salles immenses et claustrophobiques du palais. (Voir à ce sujet "Les coupoles du palais" et "Noblesse oblige"...)

Si ces bâtiments ont résisté 5000 ans, vous vous doutez bien qu'il doit y avoir un truc. Il est tout simple : c'est celui de la solidité incompréhensible des matériaux employés et particulièrement d'une pierre le plus souvent blanche, parfaitement lisse et totalement indestructible, coupée on ne sait comment en structures hexagonales.

C'est cette pierre, que les architectes Derigions ont surnommée "albâtre Elfique" (en rapport à la blancheur de l'albâtre, non à sa solidité), qui a été utilisée pour construire la plupart des bâtiments, dont le palais. Cette pierre dans sa version blanche la plus commune a en plus l'avantage d'être légèrement luminescente de nuit... Les toitures, "bêtement" en tuiles ou en un matériau qui rappelle l'ardoise, sont aussi d'une plus grande résistance que leurs équivalents actuels. En fait, quand les bâtiments elfes ont cédé, car à part le "palais", tout n'est pas resté intact, c'est en général à cause de l'écroulement des moellons qui tenaient les pierres entre elles. (Il existe bien quelques légendes sur une rémanence de magie Elfique qui protégerait encore les constructions... Pour plus de détails, voir "Les coupoles du Palais".)

Les excroissances

A cette architecture sont venues se greffer 1000 ans de constructions et de modes Derigions.

Au fur et à mesure que la population et le pouvoir de l'Empire croissait, de nouvelles habitations étaient édifiées. Il est hélas impossible de faire la liste de toutes les architectures qui se sont succédées sous plus de 30 empereurs et impératrices.

En effet, au fil des siècles, la ville a crû comme un champignon. Les constructions se sont multipliées en largeur comme en hauteur : des maisons ont été édifiées sur des ruines ou même sur des édifices déjà existants, eux-mêmes ensuite enfouis sous d'autres constructions plus globales dans un chaos hallucinant... Des anciens bâtiments elfes se sont vus adjoindre des ailes Derigions, d'autres se sont fait restaurer en suivant telle ou telle mode, le mélange des architectures et des époques dans un même bâtiment atteignant parfois un délire digne de Salvador Dali... Seul le palais étant, là encore, épargné.

Il n'y a pas un niveau d'habitation, mais plusieurs, les uns au dessus des autres, reliés par des ponts, par des terrasses, au point qu'il est possible d'arpenter des quartiers entiers sans toucher le sol. De temps à autre, un empereur avait des velléités haussmaniennes et taillait de gigantesques avenues ou de monumentaux escaliers en marbre à travers les constructions, qui repoussaient par dessus un peu comme des lichens obstinés...

Pour en arriver à aujourd'hui. La gloire s'est enfuie, et avec elle les nouveaux édifices, les restaurations ou même les simples réparations. Les murs se lézardent, les escaliers se fendillent, et aucun pouvoir fort n'est là pour endiguer la dégradation.

Et pourtant, malgré ou peut-être grâce à ce mélange des styles et cette lente déliquescence, Pôle est une cité d'une grande beauté. Jamais peut-être elle n'a attiré autant de poètes.

Sans doute la fascination morbide du destin...

Le système politique

Il est maintenant réduit à sa plus simple expression. La ville est, depuis toujours, divisée en quartiers. Ces quartiers sont officiellement sous le contrôle de l'empereur et de l'administration impériale, qui est censée recevoir les impôts et donner des ordres.

Il n'en est rien... Dans la pratique, l'empereur, un petit garçon de neuf ans, Bert II, perdu dans les immensités sombres du palais, est contrôlé et tenu dans l'ignorance de la réalité par des courtisans véreux qui lui racontent que l'empire Derigion est encore à son apogée, mais que la tradition veut qu'il ne sorte pas de ses appartements.

Cette dissolution du pouvoir impérial date en réalité de quelques dizaines d'années. Du temps du père de Bert, qui n'était pas tout à fait sain d'esprit, les membres de l'administration avaient commencé à prendre dans leurs mains les rênes de l'autorité.

Autorité qui est maintenant tenue, tout simplement, par les chefs de quartier. Ceux-ci ont une milice puissante et lèvent des impôts en échange de l'organisation de la défense du quartier contre les attaques. Chaque quartier est un petit royaume à part entière, avec son potentat, ses règles et sa guerre contre les envahisseurs.

L'administration gère encore certains domaines généraux, tels que les troupes de l'empereur, les maisons de soins ou l'état civil (dont l'exhaustivité est plus qu'utopique). Mais les grands administrateurs sont pour la plupart de mèche avec tel ou tel chef de quartier, et là aussi, le pauvre empereur n'a plus d'autorité que le nom. D'ailleurs, quel empereur ? L'immense majorité des habitants de Pôle ignore qu'il en existe encore un, n'ont jamais entendu parler de Bert II, et pensent que le palais ne recèle plus que quelques nobles et quelques livres poussiéreux. Dans l'esprit du "citoyen" moyen, l'empire fait partie d'un passé oublié et légendaire...

Un jour, cependant, le petit Bert, tout à fait sain d'esprit, grandira et s'apercevra que la réalité est tout autre que celle que lui décrivent quotidiennement ses conseillers étouffants et hypocrites. Il pourrait bien alors tenter de se rebeller... à moins, bien sûr, qu'il ne se casse le cou auparavant. Avec les enfants, un accident est si vite arrivé.

Le système économique

De quoi vit Pôle ? Ou comment arrive-t-on, quand on est une ville régulièrement assiégée, à nourrir trois fois par jour plus de 13 millions d'habitants ?

Les réponses sont en vérité multiples, et l'économie de Pôle est un casse-tête Thunk pour ceux qui essayent de l'analyser, ou pire encore, de la contrôler. Essayons cependant de détacher quelques grandes lignes :

Toutes les routes mènent à Pôle

Pôle est au centre du continent de Tanæphis, et, plus important encore, Pôle est au centre des routes. Routes construites d'abord par les elfes, puis restaurées et amplifiées par les Derigions, les routes sont les artères du commerce. Un paisible marchand, si une telle race existe dans ce monde cruel et sans pitié, ne peut pas se permettre de quitter les routes s'il veut transbahuter ses marchandises.

D'abord parce que ses chariots ne pourraient pas rouler, ensuite parce que les dangers de pillage, déjà importants, seraient multipliés par dix.

Or toutes les routes mènent à Pôle : non spirituellement, mais physiquement, un peu de la même manière qu'en France, toutes les autoroutes mènent à Paris : regardez sur une carte !

Les routes transversales sont rares, sinon inexistantes, et un pékin voulant aller de Nerolazarevskaya à Tehen avec une charrette de viande de polac fumé (en faisant abstraction de tous les problèmes politico-militaires) sera obligé de faire Nerolazarevskaya/Pôle puis Pôle/Tehen : il n'y a pas, réellement pas, d'autre route. Vous comprenez pourquoi les Vorozions, qui ne sont pas si primaires qu'ils en ont l'air, pavent aussitôt le terrain conquis ? Parce qu'ils ont compris que l'argent passait par les infrastructures.

Passer par Pôle veut dire payer une taxe, bien sûr, que les autorités ont l'intelligence de ne pas trop exagérer pour ne pas tuer la poule aux oeufs d'or, mais veut aussi dire commerce : tant qu'à passer par là, autant essayer d'y faire son beurre avant de repartir avec, pourquoi pas, d'autres marchandises...

Le commerce

Pôle vit de commerce.

Toutes les marchandises se trouvent et s'échangent à Pôle, au grand bénéfice des habitants qui vivent du rôle d'intermédiaires et de centralisateurs. Il est possible de trouver moins cher ailleurs, la plupart du temps : les épices sont meilleur marché à Durville, les armures à Nerolazarevskaya, les fourrures à Bolivar, la baie de Siffan dans la jungle, les belles esclaves Piorads à Byrd... mais vous allez aller les chercher (surtout les belles esclaves Piorads) ? Et si vous avez besoin d'un peu de tout ?

Impossible. Le voyage vous coûterait plus cher que tous les bénéfices rapportés par la marchandise, sans compter peut-être votre vie. "Supprimez les intermédiaires" est une phrase sympathique, mais vide de sens dès qu'on en arrive aux dures réalités...

La situation devient alors, et l'expression existe, un cercle vertueux (le contraire d'un cercle vicieux). Plus

Pôle est un passage obligé (par ses infrastructures), plus elle devient un centre commercial, et plus elle est un passage obligé (à cause justement de ses commerces)... Toutes ces transactions et ces échanges créant richesses et emplois.

Mais, me direz-vous, certains commerces sont interdits, à commencer par celui entre Vorozions et Derigions. Tout à fait exact. Mais aucune interdiction ne tient contre la nécessité et l'appât du gain. Pôle a besoin de matières premières - de céréales, de lait, de viande, bref de bouffe - et avec son commerce, son industrie et son tourisme (voir plus bas), elle brasse à tout va de l'argent frais. Les paysans Vorozions ont à revendre des céréales, du lait et de la viande, eux qui exploitent les terres les plus riches de Tanæphis. Et en plus, tiens donc, ils sont tout près.

Les échanges sont alors inévitables : ils se font clandestinement, c'est tout, ce qui rapporte un max à tous les intermédiaires, là encore, ainsi qu'à tous ceux en position de se faire corrompre, tels les membres des administrations des douanes Vorozions.

L'industrie

Pôle partage avec l'empire Vorozion la quasi exclusivité de la fabrication de produits manufacturés. Artisans, ateliers, manufactures... fabrication de meubles, de tissus, de cuirs, de roues, de charrettes, de chariots, d'armures, de poteries, de céramiques, de papier... scieries, verreries, cristalleries, bonneteries, vanneries, ateliers de métallurgie, fonderies, distilleries... Sans compter tous les petits métiers artisanaux : cordonniers, dentelliers, tricoteurs, couturiers, chapeliers, horlogers, rémouleurs, sculpteurs, graveurs, tailleurs de pierre, architectes, peintres, ciseleurs, parfumeurs, marchands de couleurs, teinturiers...

Les matières premières : bois, fibres textiles, peaux etc... sont achetées à l'extérieur, ce qui ajoute au côté "centre commercial" dont nous venons de parler, et les marchandises manufacturées sont ensuite, pour la plupart, exportées. La valeur ajoutée fait vivre, là aussi, une grande partie de la population.

Culture et tourisme

Pôle est un grand centre culturel et touristique, les deux activités étant évidemment très liées. Dans l'ordre, un "étranger" venant à Pôle pour des raisons non professionnelles (à part pour faire un peu de shopping) vient pour le sexe, pour les arènes ou pour se cultiver.

Parfois les trois à la fois, le plus souvent pour les deux premiers à la fois...

Pôle a un peu la triste réputation (que la plupart des touristes trouvent très gaie) qu'a la Thaïlande chez le Bidochon moyen : on y trouve tout, de tous les âges, de tous les sexes, à tous les prix et dans toutes les positions.

Cette réputation n'est pas usurpée (reportez-vous aux "Jardins des Délices" pour plus de croustillantes descriptions). Un argent fou est dépensé dans les quartiers chauds - plus que n'en rapportent les impôts de tous les quartiers réunis, disent les mauvaises langues. Une énorme partie de cet argent passant "au noir", une estimation de la part du sexe dans l'économie de Pôle n'est hélas pas possible... mais soyez sûrs qu'elle est très importante.

Les arènes, où s'affrontent esclaves et gladiateurs, font aussi beaucoup pour la réputation de Pôle dans les classes populaires.

Vous trouverez tous les détails dans le quartier des arènes, mais sachez qu'en plus du dépaysement, les arènes sont aussi une importante source de revenus... les spectateurs parient, mais aussi mangent, dorment, baisent, s'habillent, boivent surtout... des restaurants à thème gladiateur sont là pour les accueillir, des boutiques de souvenirs fleurissent... Véritable mine d'or pour la ville, leur interdiction n'est pas pour demain !

Pôle est aussi un centre culturel et ses universités sont les meilleures de Tanæphis (pour plus de détails, reportez vous aux "Rues de Papier"). Les facultés, les bibliothèques, les théâtres, les spectacles de danse, de chant, de poésie attirent des étudiants, mais aussi des intellectuels, des curieux, et des familles entières de nobles ou de VIP d'un pays ou d'un autre qui viennent là pour que leurs enfants reçoivent une bonne éducation.

Ainsi, Pôle est particulièrement à la mode chez les Batranobans, chez qui aucune maison n'est digne de ce nom si elle ne possède pas pour les enfants un précepteur Derigion. Pour les adolescents, parfois même pour toute la famille, le voyage à Pôle est le "top" qui vous donne le vernis culturel indispensable à un standing correct. Un véritable réseau d'adresses et de contacts s'est ainsi créé. "Quand vous irez à Pôle, ma chère, vous ne manquerez pas, dans le quartier des Roues, une délicieuse petite dentellière, très typique... Une vraie fée. Dites que vous venez de ma part, surtout..."

Certaines familles ont même décidé d'y rester, et il existe d'ailleurs un quartier entièrement annexé par les Batranobans qui est décrit plus en détail dans les pages suivantes.

Pôle, centre d'emplois... et mirage

Toutes les guildes possèdent des comptoirs à Pôle, et la cité est devenu aussi un centre "humain" de vente de compétences. Un mercenaire sans emploi trouve toujours du travail à Pôle : parce que la ville a toujours besoin de mercenaires pour défendre ses murailles, bien sûr, mais aussi parce que se rencontrent là de riches marchands, des nobles, des "aventuriers" à la recherche d'une aide ponctuelle, ou qui connaissent quelqu'un, parfois dans une autre ville très lointaine, qui aurait besoin, etc...

Ce qui est vrai pour les mercenaires est vrai pour la plupart des autres métiers. Un artisan d'une région un peu perdue viendra à Pôle chercher du travail mais en trouvera peut-être ailleurs : il peut s'adresser à une guilde qui le renverra éventuellement sur une autre guilde d'une autre ville, il peut mettre une annonce dans un restaurant, coutume très répandue, précisant qu'il préférerait telle ou telle région et se voir offrir un emploi ou des renseignements par un commerçant de passage...

Il peut aussi, et c'est malheureusement fréquent, ne jamais trouver de travail, dépenser tout son argent, ne plus avoir assez de Cestes pour rentrer chez lui et rejoindre la foule des miséreux et des affamés qui peuplent les bas quartiers de la cité.

L'exode rural, surtout en ces temps de guerre, est une triste réalité et la plupart des paysans qui fuient leur terres dévastées pour faire fortune à la ville se retrouvent mendiants, esclaves, prostitué(e)s dans les quelques mois qui suivent leur arrivée... ou, plus simplement, sont lâchés comme chair à Piorad dès la première attaque. Les plus qualifiés, ou les plus débrouillards trouvent un petit métier et finissent artisans ou boutiquiers. Il y en a même quelques-uns qui font véritablement fortune : c'est ça l'Amérique... enfin, Pôle...

Pôle est-elle riche ?

Tous ces métiers, tous ces objets, ces tissus, ces bijoux, ces esclaves, ces bazars rutilants... tout cela donne de la cité un aspect assez brillant. Pôle serait-elle, finalement, une ville riche ?

Hélas, absolument pas. Pôle brasse beaucoup d'argent, ce qui n'est pas pareil.

La nourriture, l'habillement et surtout, surtout la guerre coûtent une fortune. L'immense majorité de l'argent gagné finit toujours par servir à payer les milices, à engager des mercenaires, à reconstruire encore et encore les murailles et les portes... C'est une question de survie... ou de mort.

Certains commerçants sont extrêmement riches, plus riches parfois que les nobles qui se terrent dans leurs hauts quartiers - les fils de nobles commencent d'ailleurs à se mettre au négoce, seule manière pour eux de surnager. Il y a ensuite une classe moyenne industrieuse, petits et moyens commerçants, artisans, bourgeois, négociants... Le reste n'est que misère noire, petits métiers, mendicité et désespoir.

L'eau

Les hauteurs sur lesquelles est construite Pôle sont truffées de rivières souterraines et de sources chaudes. L'eau de ces rivières est très pure et très saine - du moins avant d'être souillée par les eaux usées des égouts.

L'eau courante ?

Les elfes, qui étaient des gens très propres, avaient mis au point un réseau d'eau courante grâce à un système de châteaux d'eau tout à fait classique.

Rien de magique dans cette histoire : que de la mécanique accessible à qui se casserait un peu la tête. Le fait est que, par manque d'argent ou d'opportunité (à chaque fois qu'un Empereur voulait lancer le projet de créer un réseau d'eau courante Derigion il y avait une petite guerre à une frontière qui faisait retarder le projet), les Derigions n'ont jamais pris le temps d'étudier et de reproduire le système.

Les tuyaux, dont on peut voir certains exemplaires courir dans le sous-sol et dans les égouts, sont faits d'une sorte de céramique blanche très difficilement cassable - un porteur d'arme y mettrait une vingtaine de minutes. Ces tuyaux ont pour la plupart résisté au temps, et quand la prise d'eau n'est pas asséchée, que le bâtiment de "réception" ne s'est pas effondré ou qu'un glissement de terrain n'a pas détruit les réservoirs, le système marche encore...

Ainsi, à peu près la moitié des bâtiments d'origine elfique encore debout peuvent se prévaloir de l'eau courante : froide, bien sûr (quoiqu'il existe de très rares gros tuyaux reliés aux sources chaudes qui font un efficace chauffage central), avec une maigre pression, qui coule dans de magnifiques vasques en marbre ou en pierre blanche sculptés.

Posséder un ou plusieurs robinets en état de marche, alliés à l'origine elfique de la maison, est bien sûr un atout majeur pour une propriété. Comme la plupart des propriétés elfiques sont dans les quartiers nobles, c'est bien entendu là que l'on trouve l'eau courante... mais Pôle est une ville de contraste, et il peut très bien arriver que dans une maison en ruines de la frange, squattée par des Piorads ou des mendiants, s'écoule une eau pure et cristalline d'un robinet caché entre deux buissons de ronces...

Fontaines, puits et porteurs d'eau

Pour le commun des mortels, cependant, l'eau, il faut aller la chercher. Pour les plus chanceux, à deux pas, dans le puits creusé dans le jardin, le patio central ou même sur le bord de l'escalier.

Il y a à peu près huit cent à mille puits recensés, sans doute le triple en réalité car de nombreux propriétaires privés ne déclarent pas "leur" puits : certains quartiers imposent les sources d'eau. Puits d'origine elfique (à peine une vingtaine, dont dix dans le palais), puits de toutes les époques de l'empire Derigion, puits faits "main", creusés dans la boue et vaguement étayés avec des bouts de bois... ils sont de toute manière largement insuffisants pour assurer les besoins en eau des millions d'habitants de la ville...

Les pékins moyens, ou les esclaves envoyés pour leurs maîtres plus fortunés, vont donc comme tout le monde chercher de l'eau à la fontaine. Ces fontaines sont parfois elfiques, le plus souvent Derigions, et peuvent revêtir les formes les plus étranges et les plus diversifiées, selon l'humeur, la mode et les goûts régnant à l'époque où elles ont été construites...

Les fontaines n'ont jamais été recensées, mais leur nombre peut être estimé à environ 5000. Il va cependant en décroissant, car si les tuyauteries elfiques résistent à tout, ce n'est pas le cas des tuyauteries Derigions... Glissements de terrain, usure ou destruction délibérée - il y a beaucoup de trafic dans le sous sol -, il ne se passe pas un an sans qu'une élégante fontaine baroque ne "meure" selon l'expression de ses habitants, ne laissant plus échapper qu'un mince filet d'eau sale qui finit lui aussi par s'éteindre.

Le "standing" du quartier descend en général de deux crans à la mort de sa fontaine, car tous les habitants qui en ont les moyens émigrent aussitôt vers un coin encore alimenté.

Il existe quelques artisans très spécialisés - et courageux - capables, sous haute protection de descendre dans les sous-sols pour repérer la malfonction et éventuellement la réparer. Ils sont parfois payés une fortune pour ce simple (?) travail !

Beaucoup d'enfants, ou même d'adultes miséreux exercent le métier de porteur d'eau, qui consiste tout simplement à remplir de très lourds seaux d'eau pure à la fontaine et de la vendre, à la criée, à ceux qui ont la flemme ou qui sont dans l'impossibilité de se déplacer. Les enfants qui portent trop tôt de trop lourdes charges ont souvent les vertèbres détruites avant d'atteindre l'adolescence. Mais cela n'empêchera pas une dame noble de trouver cela tellement romantique, ce délicieux petit gamin blond qui lui apporte en souriant quelques litres d'eau argentée...

L'éclairage

Lumières et réverbères

Il existe à Pôle un éclairage public. Celui-ci a été conçu par l'empereur Hughes II, en l'an 483 après Néinnes. Hugues avait suivi le même raisonnement que d'innombrables dirigeants d'innombrables villes avant lui : dans le noir, on attaque mieux les gens qu'en pleine lumière, parce qu'ils sont pris par surprise. Si on veut combattre la délinquance, il faut commencer par combattre l'obscurité.

Hugues II commença par passer un nombre important de règlements imposant à tous les commerçants ayant pignon sur rue d'avoir, non une enseigne lumineuse, mais au moins une enseigne illuminée par une torche dès que la nuit commençait à tomber - et cela même s'ils étaient fermés.

Cette loi est toujours en vigueur, et les chefs de quartier sont ravis de collecter les amendes en cas de fraude. Comme toujours cependant, plus le quartier est dégradé, plus la milice est inefficace, moins le règlement est respecté.

La lumière des boutiques n'étant pas suffisante, surtout dans les rues sans magasins, Hugues II fit aussi construire tout un réseau de réverbères "municipaux".

Il n'y a pas trente-six moyens de faire un réverbère pratique, aussi les réverbères de Pôle ne sont-ils pas particulièrement originaux : un globe, ou un cube, ou une forme quelconque en verre avec un mèche à huile à l'intérieur, accroché par du fer forgé aux façades. Des allumeurs de réverbères, comme dans St Exupéry, sont payés (parfois juste nourris) pour changer l'huile tous les quatre jours et les allumer à la tombée de la nuit.

La théorie semble idyllique, mais la pratique est bien sûr beaucoup moins reluisante (ou lumineuse). Plus le quartier est pauvre ou dangereux, plus les réverbères sont dégradés, et moins le chef de quartier s'en occupe ou paye des gens pour les allumer... Des rues entières, des quartiers entiers sont ainsi plongés dans la relative obscurité de Tanæphis. Il arrive d'ailleurs que des habitants, écoeurés, prennent en charge les réverbères de leur rue ou de leur pâté de maison.

Les lumières de milliers de bougies

Et à l'intérieur des maisons ? Comme partout ailleurs sur Tanæphis, on s'éclaire à la bougie ou à la lampe à huile.

Une exception cependant à ces lueurs diffuses : la pierre blanche elfique dont nous parlions plus haut, "l'albâtre". Celle-ci est véritablement luminescente, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur. Les rues des quartiers nobles, les allées du Palais et de nombreuses pièces sont ainsi éclairées dès que la nuit tombe par cette lumière blanche, fantomatique, mais efficace.

L'état de la recherche

Le niveau technologique de Tanæphis varie beaucoup selon les peuples et les régions. Des Gadhars et de leur vie quasi tribale dans les jungles du Sud (Gadhars qui ont par contre la vie "intérieure" la plus riche du continent), aux routes, ponts, forteresses et armures des Vorozions du nouvel empire, il y a un monde...

Dans ce large éventail, Pôle a une place tout à fait particulière. Comme il est plus largement expliqué dans "Les rues de papier", le quartier des universités, Pôle attire dans ses murs la crème des têtes pensantes de tout le continent : professeurs, étudiants, chercheurs... qui viennent là trouver un enseignement de qualité, des personnalités de leur niveau intellectuel, des bibliothèques qui, bien que maigres par rapport à nos standards, sont les plus complètes ou les plus spécialisées qu'on puisse trouver sur Tanæphis.

Ce qui explique un apparent paradoxe : alors que le niveau moyen de technologie par habitant de Pôle est extrêmement bas, c'est dans la cité que sont menées les expériences et les recherches les plus innovantes, les plus inattendues... et c'est là, à moins bien sûr que la ville ne finisse par tomber sous les assauts répétés de ses ennemis, que seront mises à jour les découvertes capables de bouleverser, comme elles ont bouleversé notre monde, toutes les civilisations du continent.

Savoir où Pôle en est de ces recherches n'est pas anodin. Bloodlust© n'est pas, comme certains jeux d'Heroïc Fantasy, un jeu figé.

Les peuples de Tanæphis évoluent. Ils ont un passé, une histoire, qui est décrite avec sa chronologie dans la boîte de base - ils ont aussi un avenir. Au fur et à mesure que vos porteurs d'armes "jouent" dans ce monde, ils voient le monde changer, l'histoire se dérouler autour d'eux, ils y participent parfois... L'évolution de la technologie joue évidemment un rôle majeur dans cette histoire : une découverte (celle de l'imprimerie, par exemple) aurait des conséquences innombrables sur la vie quotidienne de tous les habitants, sur les rapports de forces de tous les peuples... et donc sur tous les scénarios qui suivraient.

Et ne croyez pas que parce "qu'on aurait la flemme" de changer tout le background, on va artificiellement geler la situation : au contraire, si une de ces découvertes nous donne l'idée d'une campagne, on ne va pas se retenir. Ne vous retenez d'ailleurs pas non plus. D'innombrables scénarios sont possibles autour de ces futures découvertes et des intérêts financiers et politiques qui s'y affronteront. Quand même plus enthousiasmant que d'aller chercher un sac de pierres semi-précieuses dans le sous-sol, non ?

Quelques futures découvertes...

L'imprimerie : Pour bientôt ?

Les livres sont pour l'instant recopiés à la main. Ils sont donc extrêmement rares, extrêmement chers, extrêmement peu accessibles. Or la pression est énorme : les étudiants en ont besoin, les particuliers en ont besoin, et surtout les gouvernements (Derigions, Vorozions, Batranobans) pourraient ainsi avoir accès plus facilement et diffuser plus facilement chez les artisans et les spécialistes de leur peuple les technologies déjà connues, ce qui permettrait au pays, et bien sûr à leurs armées, de faire un bond en avant. Sans compter les techniques de propagandes...

De nombreuses recherches sont donc menées autour de ce thème. Pour l'instant, les savants s'orientent plutôt vers la recherche d'épices permettant à des esclaves de rester éveillés jour et nuit pour recopier au plus vite. Mais un de ces jours, un petit malin va voir un enfant tremper un caillou dans du jus de cerise et le poser plusieurs fois par terre, répétant à chaque fois la même trace.

Et ce jour-là, ça va déménager...

Recherches menées : Dans le palais et dans les quartiers des universités.

Délai estimé avant la découverte : Quelques années.

La poudre : Pas tout de suite...

La poudre, ce sont quelques composés chimiques mélangés qui au contact d'une petite flamme font boum. Ca sert entre autres à faire des pistolets, des canons et des explosifs. Ca changerait évidemment complètement le déroulement des guerres et des batailles, donnant un avantage insurmontable au "parti" qui la découvrirait en premier.

Nul savant ne semble encore être proche de cette découverte, mais il y a de nombreux alchimistes ou chimistes amateurs qui, à force de trifouiller dans tous les sens, vont bien finir par tomber sur quelque chose d'intéressant... Tanæphis et ses scénarios ne sont pas encore prêts pour ce bouleversement (on a dit "Pas encore", on n'a pas dit "Jamais".) Vous pouvez par contre jouer sur des dérivés très proches mais instables, et monter de bons scénars sur tout le monde (et surtout les sectes) qui s'excite autour d'un truc, avec des assassinats, de l'espionnage industriel etc... pour s'apercevoir que finalement le truc ne marche pas. Du moins, pas cette fois ci.

Recherches menées : Chez des particuliers alchimistes, dans certaines universités.

Délai estimé avant la découverte : De quelques dizaines d'années à deux siècles.

La vapeur : Par petits bouts...

Vous faites chauffer de l'eau dans une marmite, et la vapeur soulève le couvercle. Et puis un jour vous pensez que cela pourrait soulever autre chose, des pistons par exemple. Et vous faites des bateaux et des locomotives...

La vapeur, elle est déjà inventée. Après tout, toutes les ménagères du continent voient le couvercle de leur marmite se soulever quand l'eau bout. Simplement, personne n'a encore pensé aux innombrables applications que cette énergie peut avoir...

Ces applications risquent d'arriver très graduellement sur le marché. Les locomotives, ce n'est pas la peine d'y penser avant des siècles. Mais il y a des tas de savants qui ont, à Pôle et au moment de la campagne Eclat de Lune, le potentiel nécessaire pour concevoir et construire un petit moteur à vapeur.

Les applications sont innombrables, mais nous prendrons comme donnée qu'une telle découverte restera pour l'instant isolée et qu'il faudra plusieurs décades pour que

le principe commence à être connu de la "communauté scientifique". Il est cependant tout à fait possible, d'ores et déjà, de faire un scénario mettant en scène un petit bateau à vapeur, tout petit, avec plein de ratés... ou une petite manufacture de blanchisserie se servant de cette splendide innovation scientifique comme machine à repasser... Il sera bien temps, dans quelques siècles, que les Vorozions, s'ils existent encore, commencent à maîtriser le phénomène et lancent une "révolution industrielle" sur Tanæphis.

Recherches menées : Chez des particuliers, chez des "physiciens" dans le quartier des universités.

Délai estimé avant la découverte : Immédiatement pour le principe et une application simple. Plusieurs siècles avant sa généralisation.

Petit résumé de l'action des guildes et des sociétés secrètes :

Les Guildes

Guilde des mercenaires :

La guilde centralise les demandes et les offres d'emploi d'hommes d'armes, pas forcément porteurs (on compte à peu près 10% de porteurs d'armes et environ 20% de porteurs d'armes mineures). Les mercenaires sont de toutes origines, et particulièrement Piorads, Thunks et Hysnatons. L'inscription est libre et coûte 5 Rams. Le respect des contrats est considéré comme essentiel et il existe des juges, toujours d'anciens guerriers, payés par la guilde pour régler les problèmes de "trahison". Les membres de la guide ont accès à un système de petites annonces placées dans chaque local. Louer un guerrier coûte au minimum 1 Ram/Ceste/Tham/Klidor par semaine plus un Ram/Ceste/Tham/Klidor par jour de combat. Un porteur d'armes coûte 10 à 20 fois plus.

Guilde des navigateurs :

La guilde s'occupe d'organiser, de centraliser et de promouvoir les activités maritimes, peu appréciées par les habitants de Tanæphis en général et les porteurs d'armes en particulier. La guilde ne compte que 10 000 membres environ (dont 0,01% de porteurs) mais elle est puissante. L'inscription est gratuite et tous les volontaires sont les bienvenus. Les membres de la guilde peuvent profiter gratuitement des voyages maritimes et fluviaux à condition qu'ils mettent la main à la pâte.

Guilde des marchands :

La guilde s'occupe d'aider les commerçants membres dans leur activité et de diffuser des informations qui leurs sont utiles, en particulier le Livre de Compte, une compilation mise à jour de façon hebdomadaire de tout ce qui se vend et s'achète sur Tanæphis. Il existe des commerçants chez tous les peuples, à part chez les Sekekers. L'inscription est gratuite mais chaque commerçant doit verser à la guilde 1% de ses bénéfices de l'année.

Guilde des cartographes :

Cette guilde s'occupe de cartographier toutes les régions ou endroits intéressants de Tanæphis, puis de commercialiser ces cartes. 50% de ses membres sont des Alwegs ou des Hysnatons. L'inscription est gratuite, à condition de posséder la compétence Lire et Ecrire le Derigion à au moins 50%. Le quartier général de cette guilde est à Pôle (Voir le quartier des administrations). Chaque carte ramenée par un cartographe explorateur est payée par la guilde entre 10 et 1000 Cestes selon sa précision et la partie de Tanæphis qu'elle décrit. Ces cartes sont ensuite revendues bien plus chères aux personnes (riches nobles ou chefs de guerre) qui en ont besoin.

Guilde des coursiers

Cette guilde s'occupe, en engageant des coursiers, de faire passer très rapidement un message ou, plus rarement, un petit paquet d'un point à un autre. Cette guilde a un grand pouvoir, car, d'une manière générale, la diffusion des informations passe par elle. La guilde a une succursale ou au moins un représentant dans toute agglomération de Tanæphis. L'inscription est gratuite, à condition de posséder une compétence en équitation d'au moins 75% et de posséder un cheval. Chaque voyage rapporte à la guilde 10 à 20 Cestes en moyenne (mais les prix peuvent être beaucoup plus élevés selon la distance, le danger... et l'importance du message). 50% de la somme est versée au coursier.

Guilde des écrivains

Cette guilde s'occupe d'aider et de réunir les personnes exerçant un métier lié à l'écriture. L'inscription est ouverte à ceux qui possèdent un talent de Lire et Ecrire supérieur ou égal à 75%. Tous les membres de la guilde doivent verser 25% de leurs bénéfices de fin d'année à la guilde... autant vous dire que les "têtes pensantes" de l'organisation sont riches ! En échange, tout le matériel nécessaire aux travaux d'écriture - stylo, encre, papier, pupitre - est offert (et remplacé en cas de vol ou d'usure) aux membres inscrits.

Guilde des mercenaires de Pôle

La guilde des mercenaires de Pôle a les mêmes buts, les mêmes moyens et les mêmes modalités d'inscription que la guilde des mercenaires, mais elle est située à Pôle et les missions qu'elle propose sont celles ayant trait à la défense de la ville.

Guilde des épiciers

La guilde est une organisation d'entraide et de surveillance politique et économique des commerçants d'épices. Tous les membres de cette guilde sont des Batranobans, ou des Alwegs élevés par des Batranobans et dont au moins un des parents est un Batranoban de pure souche. La guilde a à Pôle deux magasins

principaux, dont l'un à la Petite Durville. L'inscription à la guilde est gratuite pour tout Batranoban, mais tous les membres doivent posséder un minimum de 50% dans la compétence d'Artisanat Batranoban. Les membres de la guilde versent une taxe variable selon les années - et les alliances - à la guilde.

Guilde des voyageurs :

La guilde la plus fréquentée par les porteurs d'armes... Et par les joueurs (On considère que 25% des porteurs et 90% des joueurs en font partie). Le but de la guilde est d'aider tous les voyageurs en créant entre eux une solidarité inter-raciale et en les aidant à obtenir divers avantages. L'inscription coûte 50 Cestes par an et accorde une réduction de 10% sur le prix de toutes les auberges affiliées à la Guilde. Faire partie de la Guilde coûte à ces auberges 10 Cestes par an. Les membres de la guilde doivent normalement s'entraider aux cours des voyages et, par exemple, se regrouper pour traverser des régions dangereuses.

Guilde des courtisans :

Cette guilde est à la fois une organisation commerciale et une association d'entraide. Elle rassemble les hommes et les femmes voulant exercer le métier de courtisans ou courtisanes (vendre son corps) et leur propose un local ainsi qu'un suivi d'hygiène et une protection. Attention : dans les territoires Batranobans, cette guilde n'a pas du tout la même philosophie et pratique en fait le trafic et la location d'esclaves. L'inscription est gratuite après examen médical. Les candidats ne correspondant pas aux canons de beauté de l'endroit sont découragés. Les paiements (entre 5 et 500 Cestes, parfois plus) sont versés directement au courtisan qui en reverse ensuite 25% à la guilde.

Les sociétés secrètes

A la différences des guildes, ces sociétés secrètes regroupent des armes (et par conséquence, leur porteur) et non des humains. Elles sont décrites sommairement (vous trouverez tous les détails nécessaires dans la boîte de base). Il s'agit juste d'un petit rappel, et, pourquoi pas, de ce que vos joueurs pourraient entendre comme rumeurs dans un quartier où la présence de la secte est importante.

La Mort Carmin :
Tous les membres (donc les armes) de cette secte ont un désir de Violence très important. Le but de cette secte est d'éliminer, avec panache et théâtralité, tous les êtres vivants de la surface de Tanæphis pour pouvoir s'abîmer dans un tourbillon de violence. Cette secte est un des acteurs les plus importants de la campagne Eclat de Lune, n'hésitez pas à vous y reporter.

L'Eclipse de Lune :
Toutes les armes sont composées de pierre de Lune, Nænerg, Œphis ou Taamish. Entre les armes de même composition, la solidarité est totale. Attention, les armes en pierre d'une lune sont affectées par ce qui arrive à celle-ci. Cette secte est très liée à la campagne Eclat de Lune, n'hésitez pas à vous y reporter.

Les Adeptes de Muffin :
Les armes ont été initiées, à travers leurs porteurs, aux plaisirs de la drogue et sont maintenant complètement "accro". Les armes recherchent maintenant le plaisir à travers tous les épices connus ou inconnus.

Les Vagabonds des Flots :
Les armes possèdent un désir de Prestige très important. Nombreux sont les membres qui possèdent la limitation Curiosité ou le pouvoir exotique : Pierre Ponce.

Le but de cette secte est de découvrir ce qui se trouve au-delà des océans qui bordent Tanæphis.

La Loi du Sang :
Les armes possèdent un désir de Prestige très important, ainsi que des pouvoirs offensifs très visibles et de nombreux pouvoirs principaux. Le but de ces armes est d'organiser entre elles des combats loyaux.

La route sans fin :
Le but de cette société est la propagation des connaissances sur Tanæphis, ses régions et ses richesses par les voyages et les récits de ces voyages.

Les joyaux de Pôle :
Toutes les armes de cette secte ont un désir de puissance très important et une grande connaissance des Arts.

Elles sont souvent accompagnées par des porteurs Derigions. On les rencontre principalement à Pôle, capitale de l'empire Derigion.

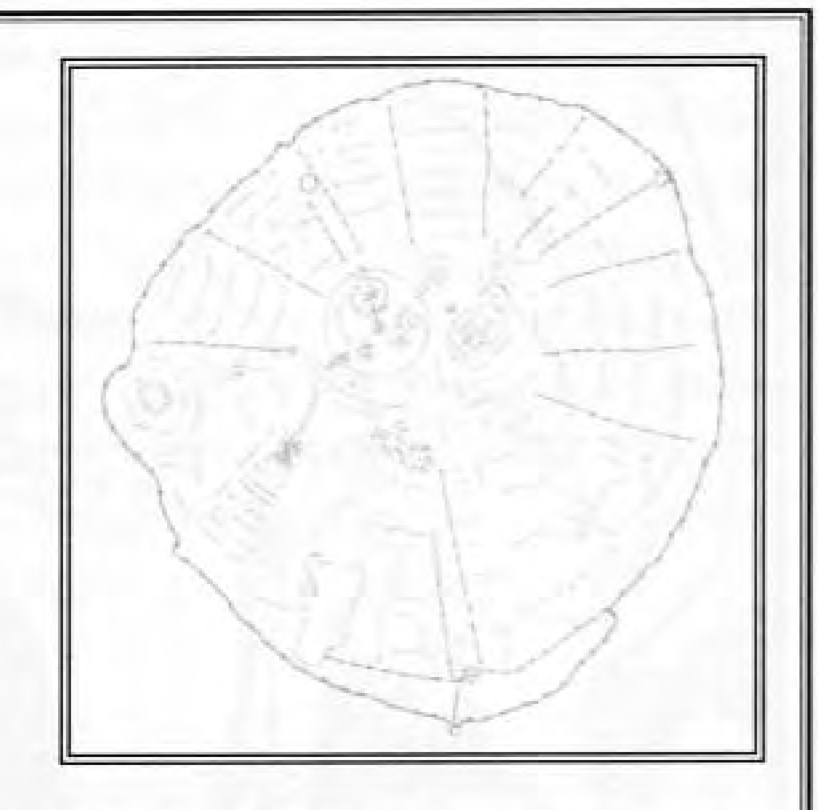
Le mois du bonheur :
Ces armes sont les plus pacifistes du monde de Bloodlust pour autant que cela veuille dire quelque chose.

Elles n'utilisent jamais leurs pouvoirs offensifs contre des êtres humains. On les rencontre principalement à Pôle, capitale de l'empire Derigion.

Plaisir infini :
Les armes appartenant à cette secte sont à la recherche de tous les plaisirs sexuels et physiques. Elles ont un désir de sexe très important, c'est rien de le dire. Elles ne sont là que pour CA !

L'ordre nouveau :
Les armes de cette secte ont toutes un désir de prestige très important et prônent une certaine idée de purification ethnique qui n'est pas du tout en faveur des Alwegs et des Hysnatons.

Le cœur de la ville



Aucune classification

Nombre de quartiers similaires: 11

Citations typiques:

"Un rat énorme, gros comme mon bras. Enfin tu peux pas te rendre compte, vu qu'il m'en a niaqué un morceau".

"Moi chaime bien les champignons. Ché rudement bon. Un peu bourrachif quand même".

"Pour dix pierres que tu trouves, tu t'en fais braquer neuf. A ce tarif-là, moi je deviens braqueur".

"Je me suis assis dessus. Je croyais que c'était un caillou. Ben il m'est rentré dans le cul le truc. Mais vraiment. Profond et tout".

Population: 5.000 habitants.

En fait, lorsque les nains construisirent, à la solde des elfes, leur superbe cité, le sous-sol en était déjà largement creusé (surtout par des rivières souterraines qui prenaient un malin plaisir à trouer le sol calcaire comme un vulgaire gruyère). Même si la plupart des sources sont désormais taries, il n'en reste pas moins d'énormes traces sous la forme de centaines de kilomètres de tubes, tuyaux et galeries en tous genres.

Alors que les égouts ont été fabriqués par des humains (ou par des non-humains) et sont très peu profonds par rapport à la surface de la terre, les galeries qui forment le sous-sol plongent quelquefois à plusieurs centaines de mètres vers le cœur même de la planète.

On accède au sous-sol de Tanæphis par de nombreux endroits. 80% des entrées se trouvent dans les égouts, aux endroits où les boyaux creusés artificiellement rejoignent les cavernes naturelles fabriquées par l'eau. Les autres entrées sont à la fois plus accessibles (pas besoin de se mouiller les pieds dans les égouts) mais aussi plus secrètes. Ainsi, on estime que la plupart des quartiers généraux des sectes possèdent des escaliers gigantesques qui amènent directement dans les sous-sols. Certaines grandes pièces du palais impérial sont dotées de passages secrets donnant sur le même endroit. Enfin, de petits boyaux du grand canal semblent disparaître dans les profondeurs de la terre. Gageons que ces petits ruisseaux parcourent ensuite les longs couloirs du sous-sol.

Les sous-sols ne disposent pas de gouvernement et ne sont même pas légalement reconnus comme appartenant à Pôle. Il arrive même que des patrouilles Vorozions parviennent jusque dans cet endroit en parcourant en souterrain les quelques dizaines de kilomètres qui les séparent de Pôle (cela permet par la même occasion de passer outre le no man's land piégé qui est presque plus dangereux que ce voyage souterrain).

Même si des formes de vies très particulières hantent ces cavernes, les périls dus aux merveilles minérales sont légions et sont beaucoup plus dangereux que les carnassiers affamés que l'on peut croiser. Des geysers d'eau bouillante, des nappes de gaz toxiques et des tremblements de terre violents mais localisés sont autant d'obstacles que les éventuels voyageurs devront prendre en compte.

Mais d'ailleurs, pourquoi visiter les sous-sols de Pôle ? Tout d'abord pour être tranquille. En effet, c'est là que se réunissent nombre de truands, groupes de voleurs et intégristes divers. Les grandes cavernes abritent très souvent les réunions de ces organisations qui auraient bien du mal à être organisées sous le ciel de Tanæphis.

Le sous-sol n'étant pas reconnu comme un quartier à part entière, les patrouilles de gardes y sont inexistantes et c'est aussi pour cela que toute la lie de la ville s'y retrouve (les zones de combat et les égouts sont certes moins dangereux mais plus souvent "patrouillées").

Visiter les sous-sols permet aussi à quelques petits malins de devenir riches. On y trouve des tas de choses intéressantes et en particulier tout ce que la nature peut créer de beau en utilisant simplement les quelques minéraux à sa disposition. Le commerce clandestin de géodes volcaniques et de stalactites (et stalagmites) est florissant et c'est en dizaines de tonnes que se comptent les merveilles remontées au grand jour.

Les plus valeureux et les plus fous cherchent dans les sous-sols tout ce que les endroits les plus reculés de Tanæphis peuvent leur offrir, et ce, à quelques centaines de mètres seulement en-dessous des rues très peuplées de Tanæphis. Les monstres existent, même s'ils ne sont pas nombreux, et de nombreuses formes de vies hostiles donnent bien du fil à retordre aux chasseurs et aux porteurs d'arme.



Réunion de l'Ordre Nouveau

Il va sans dire que c'est le plus souvent l'animal qui remporte le combat, simplement parce qu'il est bien mieux habitué que son adversaire à se déplacer et à agir dans le noir le plus total.

Le sous-sol est un petit monde à part entière. Il possède ses coutumes, ses "lois" non-écrites et tout individu souhaitant y survivre pendant plus de quelques jours devra tout faire pour s'y habituer. Il est très facile de fâcher un autochtone en lui braquant une grande lampe en plein visage ou de se rendre malade en mangeant un champignon qui semblait pourtant si délicieux.

Pour représenter tout cela, le maître de jeu pourra créer une compétence spéciale appelée "Survie en sous-sol" (associée à la caractéristique de Volonté) et que les personnages pourront développer au cours des parties. Si un joueur veut créer un personnage issu de cette région, il devra tout d'abord créer un Alweg (ou un Hysnaton) et bénéficiera d'un pourcentage de base de 5% dans cette compétence.

On peut d'ailleurs estimer que cette dernière peut être utilisée dans toutes sortes de cavernes et pas seulement dans celles qui sont sous la capitale. Certains murmurent qu'une tribu de Sekeker a élu domicile dans la partie sud-ouest du sous-sol, mais aucune preuve n'est encore parvenue pour étayer cette rumeur (gageons que, de toute façon, si Sekekers il y a, elles ne tarderont pas à se faire remarquer en massacrant ça et là de petits postes avancés pas assez défendus).

Sur les cinq mille habitants des cavernes, les scientifiques estiment qu'à peine 10% d'entre eux gardent des mœurs qui leur permettraient de survivre à l'extérieur. Les autres sont encore des humains, mais sensiblement modifiés après des générations de vie souterraine. Ces modifications sont d'ailleurs plus mentales que physiques. La plupart sont agoraphobes, détestent sortir à la lumière du jour et ont des habitudes alimentaires de carnassiers. En effet, les seules denrées mangeables que l'on puisse trouver sont soit des animaux (mammifères, insectes, reptiles, etc...) soit des champignons (ou des mousses).

Le fait que tout ce "quartier" soit plongé dans le noir le plus total ne signifie pas qu'il faut tout prévoir pour trouver son chemin. De nombreux postes avancés, dirigés par des hors-la-lois, vendent à très bas prix des moyens d'éclairer son chemin et, bien que leur luminescence ne soit pas franchement puissante, plusieurs dizaines de champignons et de mousses fluorescentes poussent sur le sol et sur les murs de nombre de galeries. Même si les rivières principales sont depuis longtemps taries, il n'en reste pas moins que le taux d'humidité y est très important et que ce type de végétaux n'a pas de mal à se développer.

Presque tous les animaux qui vivent dans les cavernes sont décolorés et on trouve des versions cavernicoles de nombre de petits animaux de Tanæphis.

Les rats sont légions, ainsi que les gronouilles. Ces derniers animaux sont très bien vus par les êtres humains qui rôdent dans les couloirs surtout parce qu'ils se nourrissent principalement de tous les insectes qui pulluleraient sans eux. Des mares souterraines où éclosent tous les jours des centaines de gros moustiques de la taille d'une poing ne sont pas rares et même si une seule piqûre est simplement désagréable, une petite dizaine suffit à faire s'évanouir un être humain.

A propos des rats, les sous-sols de Pôle en contiennent de nombreuses variétés, tous plus bizarres les unes que les autres. On rencontre toujours très fréquemment les gros rats blancs et aveugles, un peu moins souvent les rats noirs carnassiers et ceux qui, luisant dans le noir, sont les compagnons fidèles de nombreux aventuriers (en règle générale, le rat est un animal méchant et tenace mais très facile à apprivoiser s'il est capturé petit).

Il ne faut pas considérer les sous-sols de Pôle comme un immense donjon rempli de monstres et de trésors mais plutôt un lieu merveilleux et surprenant, similaire à celui décrit par Jules Vernes dans "Voyage au centre de la terre". Vous devez tenter d'effrayer vos joueurs mais aussi de les émerveiller à l'aide de nombreux animaux et roches aux particularités étonnantes.

On peut citer par exemple:

Pierres explosives: Composées à 95% de sodium, ces grosses pierres blanchâtres et friables explosent dès qu'elles sont mises en contact avec de l'eau. Cela peut très bien servir à pêcher (un peu comme avec une grenade) ou à causer de sérieux désagréments à un adversaire dans l'eau. Gare cependant à toute personne en transportant et qui serait en contact avec de l'eau (soit en étant projeté dans l'eau, soit, tout bêtement, en se promenant sous la pluie). Les plus grosses pierres explosives se trouvent dans les zones les plus sèches du sous-sol, et le plus souvent assez prêt de la surface.

Cieux étoilés: Certaines grandes cavernes des sous-sols de Pôle semblent être à ciel ouvert. Un ciel sans lune où il ferait toujours nuit et où le sol ne serait éclairé que par des centaines de petites étoiles multicolores. En fait, le plafond de ces cavernes est couverte de petits champignons fluorescents qui donnent l'illusion d'un ciel étoilé.

Ces grandes cavernes sont le plus souvent utilisées par les quelques habitants humains sains d'esprit pour y construire leurs maisons (les plus grandes cavernes contiennent quelquefois plusieurs dizaines de maisons dans lesquelles logent une centaine de personnes).

Pierres précieuses: Même si l'or, le platine, le bronze et l'argent ne sont pas très faciles à extraire dans le sous-sol de Pôle, il existe de nombreuses mines de pierres précieuses qui permettent aux individus aventureux de faire fortune assez vite. Le plus grand danger de ce

genre d'exploitation reste la rencontre avec un groupe de pillards spécialisés dans l'attaque des petits exploitants. Ces bandes organisées ont souvent pignon sur rue (leur quartier général prend le plus souvent la forme d'un poste avancé) et sont très puissamment armées. En résumé, il est très facile de trouver des pierres précieuses. Ce qui l'est beaucoup moins, c'est d'atteindre un bureau de change Derigion (ces bureaux sont toujours placés à l'extérieur, non loin d'une entrée d'égout ou d'un bâtiment qui abrite un escalier menant au sous-sol).

Tatoués: Alors que de nombreux habitants des cavernes perdent la vue à trop manger de bolets, certains autres n'ont rien trouvé de mieux à faire pour s'éclairer que de se faire tatouer un superbe dessin à l'aide d'une encre issue d'un champignon et qui reste indéfiniment luminescente. Cela crée de superbes dessins qui illuminent la peau par en-dessous et qui causent de graves maladies. On ne sait si ces maladies cutanées proviennent d'instruments de tatouage sales ou si c'est l'encre elle-même qui est toxique.

Ce qui est sûr, c'est qu'à peine 5% des tatoués vivent plus d'une année après leur opération. Il semble qu'après l'état de la victime se stabilise et que le porteur ainsi illuminé puisse continuer à vivre normalement. Alors que cette pratique du tatouage était très commune il y a encore quelques années, les seules qui se font encore opérer sont des fous ou des individus assez désespérés pour en arriver là (il faut bien dire, qu'une fois remonté à la surface, un homme ainsi transformé trouve immédiatement un travail dans n'importe quel cirque ambulant).

Pierres de pointe: Ces petits animaux ronds et plats ressemblent à des crabes qui porteraient sur leur carapace des monticules de pierre. En fait, c'est la carapace elle même qui ressemble à s'y méprendre à des excroissances minérales aiguisées et même si elle est moins solide qu'une pierre, le contact avec une telle créature est souvent très douloureuse (il arrive même que certains individus particulièrement solides parviennent à trouer la semelle d'une grosse botte en cuir).

Dans tous les cas, ce dispositif pseudo-minéral n'est qu'un procédé de camouflage particulièrement offensif et pas un mode d'attaque réel. Ces animaux sont d'ailleurs uniquement végétariens et se délectent des centaines de types de champignons qui poussent ça et là dans les cavernes.

Pierres qui marchent: Ces gros reptiles à carapace plate sont apparentés aux tortues terrestres mais sont beaucoup plus grands (certains individus adultes font plus de dix mètres de diamètre). Ils sont particulièrement lents et parcourent les couloirs les plus spacieux du sous-sol en aspirant tout ce qui peut leur tomber sous la patte.

Cette nourriture est presque toujours végétale puisqu'il faut vraiment être cul de jatte (et encore, sans la petite caisse et les fers à repasser) pour ne pas réussir à en distancer un. Les êtres humains les plus malins utilisent ces gros animaux pour transporter des marchandises. Le point fort de ce système de transport est qu'il est toujours possible de placer plusieurs centaines de kilos de marchandises sur chaque bestiole.

Le point faible principal est qu'ils sont très lents et particulièrement erratiques quant à leurs trajets. Les petits malins placent le plus souvent des murets de pierre dans les couloirs à éviter et réussissent ainsi à guider plus ou moins efficacement les pierres qui marchent vers leur destination.

Bolets de sang: Ces gros champignons rouges sont très appétissants et particulièrement prisés par les résidents de ce quartier. Ils permettent en fait d'obtenir une vision infra-rouge quasi-parfaite au bout de quelques semaines de repas essentiellement composés de ce végétal cramoisi. Malheureusement, ce champignon possède un effet annexe déplorable qui fait que, petit à petit, la simple vue d'une lampe (ne parlons donc pas des soleils) provoque une douleur atroce chez la victime et qu'elle est donc obligée de rester en permanence dans les sous-sols, les égouts et ne peut sortir dehors qu'en pleine nuit.

Goules: On estime que 10% des êtres humains vivants dans le sous-sol de Pôle ont été affectés par l'effet annexe du bolet de sang. Ces individus deviennent donc des résidents permanents de l'endroit et ils recoivent ainsi le sympathique sobriquet de "Goule". Cela ne dérange pas trop ces individus qui ont presque tous choisi en toute connaissance de cause la vue nocturne par rapport à la vue diurne.

Certains scientifiques Derigions pensent qu'une trop forte consommation de bolets de sang cause de graves dommages au cerveau mais ils n'ont pas été en mesure de le prouver (le simple fait qu'un mangeur de bolets soit idiot n'est pas considéré comme une preuve. La preuve serait qu'il le soit devenu).

Geysers: Ces curiosités minérales sont tout à la fois de graves dangers pour les promeneurs (être soufflé par un grand jet d'eau bouillante n'est jamais agréable) et de superbes façons de rapporter de l'argent. De nombreux habitants des sous-sols passent en effet leur temps à tenter de canaliser ces sources d'eau chaude vers la surface, endroit où cette eau se paie par grands sacs de Cestes.

Malheureusement les geysers ne sont pas nombreux et les canalisations doivent être réparées et surveillées en permanence sous peine de voir toute l'installation se désagréger sous les yeux de leur propriétaire paresseux.

Postes avancés: A part dans les villages construits dans les grosses cavernes éclairées par les mousses du plafond, les humains vivent dans des postes avancés qui sont en fait des cavernes murées et aménagées à la convenance de leurs habitants. Ces demeures sont quelquefois énormes et peuvent accueillir en moyenne une cinquantaine de personnes. On y accumule vivres, eau potable, armes et sources d'éclairage, en résumé tout ce dont leurs habitants peuvent avoir besoin pour survivre dans ce monde hostile. Même si ces lieux sont généralement plus sûrs que les autres cavernes, certains voyageurs (et en particulier les porteurs d'arme, toujours très paranoïaques) les évitent comme la peste, pensant qu'ici comme ailleurs les êtres humains sont les animaux les plus dangereux de la planète et que moins on les voit, mieux on se porte. Ils n'ont pas tout à fait tort, car la guilde des voyageurs a établi qu'environ 75% de ces lieux sont dirigés où simplement habités par des groupes de pillards et de racketteurs organisés.

A propos de la guilde des voyageurs, elle s'est dernièrement alliée avec celle des cartographes pour engager des porteurs qui seraient à même de cartographier les cavernes et de juger si tels ou tels postes avancés sont fiables ou si ce sont des coupe-gorge.

Ces porteurs, véritables inspecteurs d'un guide Michelin souterrain sont tous très accueillants (mission oblige) et sont un véritable puits d'information pour les aventuriers en quête de renseignements (des informations ne seront révélées aux joueurs que s'ils fournissent au porteur des renseignements inédits sur un`endroit précis du sous-sol). Au train où vont les choses, le guide sera terminé, selon les dernières estimations, en l'an 1045.

Bien qu'il ait été dit plus haut que la plupart des sectes possèdent des passages menant au sous-sol, elles restent assez discrètes dans ce monde souterrain, préférant s'en servir comme camp retranché au cas où cela se passerait mal. La discrétion étant de mise, les coefficients d'influence des sociétés secrètes sont donc assez faibles dans l'ensemble.

Les deux seules exceptions sont, comme toujours, la Mort carmin et la Loi du sang qui se servent des cavernes comme gigantesque champ de bataille perpétuel. Les membres de l'Ordre nouveau savent pertinemment que le sous-sol grouille d'Hysnatons mais ils sont en général trop lâches pour aller les provoquer, la plupart du temps à un contre dix. La route sans fin est très présente dans les cavernes puisque cela représente pour elle un grand lieu de promenade où il reste toujours quelque chose à découvrir.

Bien que la population humaine soit très peu importante dans cette partie de Pôle, il est très fréquent d'y rencontrer des porteurs d'arme (évidemment, puisque ce sont les seuls qui peuvent survivre aux dangers qui guettent tous les visiteurs curieux).

Même si les pillards se refusent à attaquer Pôle par en-dessous, il arrive que des Sekekers (au sud) et des Thunks (au nord) parviennent à créer des voies leur permettant, au moment des mois les plus chauds, de lancer des attaques surprises au plein cœur de la capitale Derigion. C'est certainement pour cela que durant ces mois, toutes les milices sont sur les dents, et pas seulement celles des quartiers périphériques.

Ces voies sont souvent provisoires car les habitants des sous-sols n'aiment pas les étrangers, et les Thunks ou les Sekekers ne font rien pour leur faire changer d'avis, préférant la plupart du temps les massacrer plutôt que de prendre le temps de parlementer.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	2
Guilde des navigateurs	2
Guilde des marchands	3
Guilde des cartographes	5
Guilde des coursiers	1
Guilde des écrivains	1
Guilde des mercenaires de Pôle	1
Guilde des épiciers	1
Guilde des voyageurs	3
Guilde des courtisans	1

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	4
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	1
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	4
La route sans fin	3
Les joyaux de Pôle	1
Le mois du bonheur	1
Plaisir infini	1
L'ordre nouveau	1

La pieuvre agonisante

Secteur VIII, Quartier 2

Nombre de quartiers similaires: 3

Citations typiques:

"Et voilà ma brave dame, enregistrement du passage pour 15 Cestes, délivrance du visa 5 Cestes, frais d'écriture 10 Cestes... Ca nous fera 30 Cestes ? ... Hein ? C'est trop cher ? Bon, heu, disons 20... C'est encore trop cher ? Vous en avez rien à foutre de mon putain de visa ? Vous allez vous en passer ? Ne vous fâchez pas, je vous le fais à 10... à 5... Non, ne partez pas ! Un Ceste ! Revenez ! Je vous fais le tout pour un demi Ceste ! Revenez ! Je vous en prie..."

"Oh, j'en ai trouvé un joli, là. L-135, Direction des Lois et Règlements, 607 après Néinnes. Ecoute : *Tout établissement faisant commerce de tissu devra arborer sur ses échantillons les armes de l'Empereur sous peine d'une amende correspondant à un mois des bénéfices effectués par le dit établissement.* 607 Après Néinnes, je te raconte pas, personne sait que ça existe ce truc. Un mois de bénéfices. On peut se faire un blé, avec ça..."

"Aïsha, voulez-vous passer cette tasse de thé à monsieur le membre du conseil. Voilà. Reprenons cette passionnante discussion. Nous en étions ?"

Population: 2000 habitants.

Historique

L'administration impériale était, au temps de la splendeur de l'empire, une formidable machine tentaculaire et bourdonnante.

Il ne s'agissait cependant pas, comme l'administration Vorozion actuelle, de prendre en charge toute la vie des habitants. (Les économistes Derigions, - il y en a toujours dans certaines universités - disent même parfois que les Vorozions ont encore voulu copier et qu'ils n'ont réussi qu'à caricaturer la réalité). Non : l'administration impériale ne contrôlait pas la vie quotidienne des habitants mais l'étudiait, la classait, la facilitait. Bien sûr, il y avait des exceptions. En premier la Direction des lois et des règlements, dont le travail était de transcrire et de faire appliquer les décisions de l'Empereur ou/et du conseil des nobles, ainsi bien sûr que la Direction des taxes, dont le boulot était, vous l'aurez compris, de lever des impôts. Et puis, tout principe, même excellent, a tendance à se diluer si beaucoup de personnes doivent l'appliquer : s'était donc créé un système de blocages artificiel et de pots de vin à donner pour, justement, débloquer le dossier. Une pratique classique, qui n'a rien "d'heroic-fantasy" et qu'on retrouve dans toutes les sociétés du monde... Mais tellement efficace. Régulièrement, un empereur ou une impératrice décidait de nettoyer l'administration de la corruption : mais même si parfois, des mesures drastiques et quelques exécutions sommaires réussissaient à améliorer la situation, les pratiques licencieuses refaisaient leur apparition quelques années, sinon quelques mois après la purge.

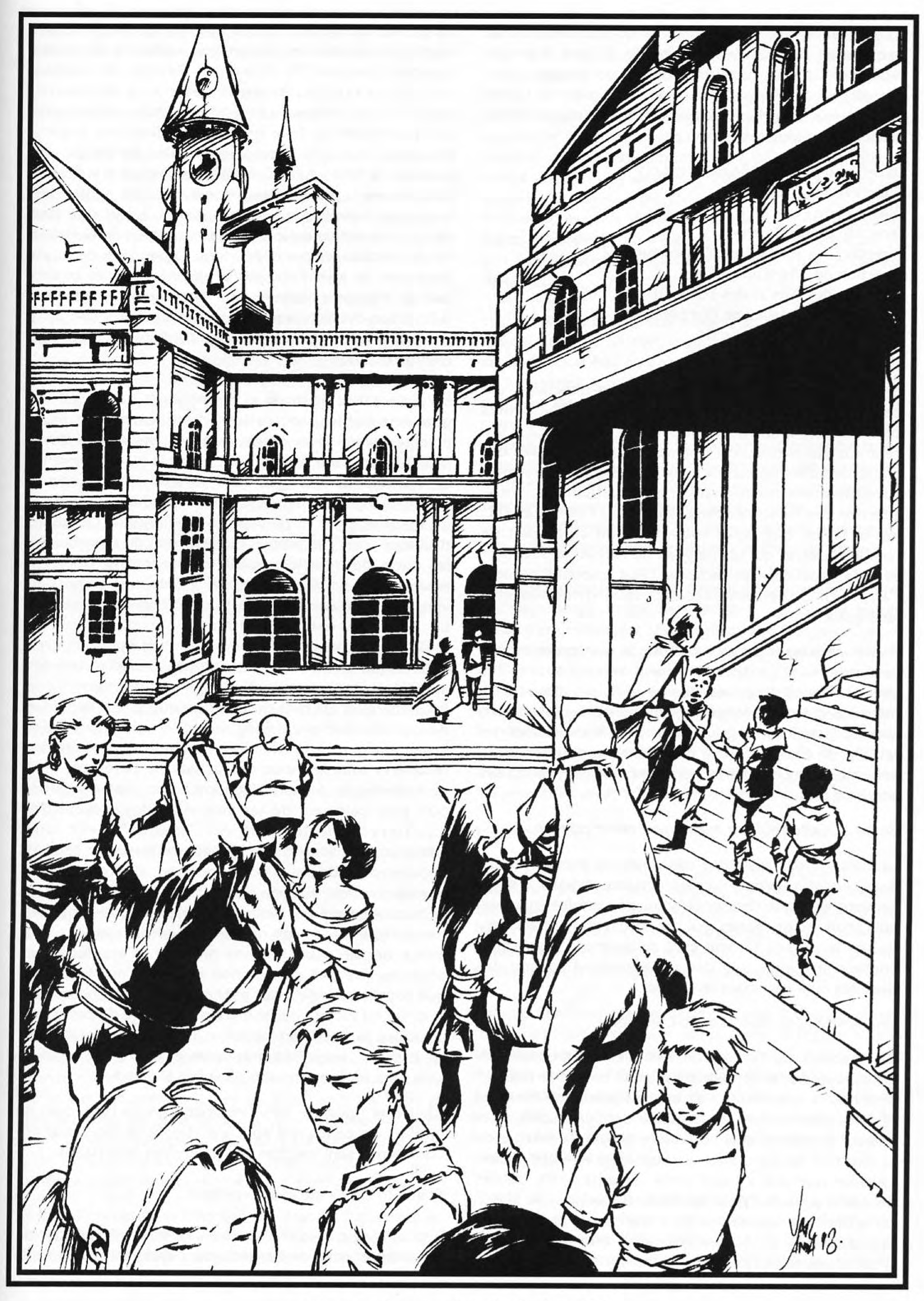
Les siècles passèrent, et l'Empire s'écroula. Avec la désagrégation du pouvoir central, l'administration perdit sa puissance, son travail et même sa raison d'être.

En effet, tout ce qui est lois et règlements est maintenant directement appliqué, parfois même créé par les chefs de quartier qui ont leur terrain à défendre contre les envahisseurs et qui ont donc, comme ils le disent poliment, autre chose à glander que d'appliquer la directive R-168. Tout ce qui est système de patentes, de registres et d'état-civil, pour être efficace, doit être suivi par tous. Or quand la guerre n'était pas aux portes de la ville, c'étaient les milices, nombreuses et bien payées, qui avaient entre autres pour boulot de vérifier que les règlements étaient appliqués... Mais les milices ont maintenant autre chose à faire, et une loi sans personne pour la faire appliquer est lettre morte !

De plus, et il s'agit là d'une donnée importante du monde de Bloodlust©, les guildes, que nous qualifierons pour simplifier d'organismes privés, ont fini, ces dernières décades, par complètement supplanter à Pôle les directions administratives impériales (la preuve en est d'ailleurs que nous listons à la fin leur influence et non l'influence des directions administratives). Les guildes existent depuis plusieurs siècles, et leur pouvoir a toujours été fort, ayant sur l'administration les avantages d'être souples et "internationales". Elles sont maintenant, à part le gouvernement Vorozion et le conseil Batranoban, les organisations humaines les plus puissantes du continent.

L'état des lieux

Les administrations n'ont cependant jamais été officiellement relevées de leur fonction, et elles continuent donc à travailler, tournant à vide, ou presque,



Quartier administratif

comme un mixer sans carottes... ou comme une pieuvre agonisante, d'après l'expression de Roland Andrejan (Voir "Les Coupoles du Palais" ou "Lunes Rouges") - un des dirigeants les plus véreux de cette pieuvre. Citons rapidement les principales directions administratives officiellement toujours en service :

Direction des Lois et Règlements (1)
Direction des Taxes (1)
Direction de l'Etat Civil (3)
Direction du Commerce (1)
Direction des Artisans et Manufactures (2)
Direction de l'Agriculture (3)
Direction des Arts et des Ecrits (3)
Direction des Affaires de l'Empereur (2)
Direction de l'Urbanisme (2)
Direction des Routes (2)

Les Directions sont subdivisées en sous-directions, qui peuvent elles-mêmes être subdivisées en plus petites sections. Citons les puissantes (enfin, puissantes il y a cent ans) sous-direction Financière, qui s'occupait des établissements bancaires - ils existent toujours mais appartiennent maintenant à des particuliers, sous-direction des Personnes Privées de leur Liberté - les PPL, les esclaves, que cette sous-direction s'occupait de comptabiliser, et qui se chargeait de l'achat, de l'élevage et de la répartition des esclaves d'état -, sous-direction à l'approvisionnement urbain, sous-direction des funérailles, etc.

Avant de passer à l'architecture, il faut préciser que cependant, si la décrépitude a atteint toutes les directions administratives, elle ne les a pas atteintes au même degré. Pour simplifier, disons qu'il existe à peu près trois stades que nous allons décrire ci-dessous: les (1), (2), (3) à côté du nom des directions correspondent justement aux stades où en sont, en moyenne, ces administrations.

Stade 1 : Celles qui ont encore un certain pouvoir.

La direction administrative concernée est encore efficace dans certains quartiers ou dans certains secteurs. Il s'agit souvent des quartiers nobles ou de certains quartiers bourgeois, assez calmes, qui par besoin ou par tradition - ou par la volonté de leur chef de quartier, "légaliste" - continuent à appliquer des règlements, à acheter des patentes ou à payer des amendes.

Un exemple : La Direction du Commerce.

La Direction du Commerce, est avec la Direction des Taxes, une des directions qui marche encore le mieux - bien qu'elle n'ait rien à voir avec sa puissance ancienne ni avec celle actuelle de la guilde des marchands. Pour exercer n'importe quel commerce à Pôle, la patente de la Direction du Commerce est supposée être obligatoire. La boutique qui a payé cette patente - 3% de ces bénéfices annuels - peut appliquer sur sa porte le blason de la Direction (des raisins dans une coupe, symboles de la prospérité). Ce blason est censé être une garantie d'honnêteté et de qualité.

La patente donne aussi accès à la boutique à un certain nombre de services et d'avantages - aide à la tenue des comptes, prêt de PPL (Personnes Privées de Liberté : esclaves d'état) au moment des coups de bourre, réduction de certaines taxes etc... L'immense majorité des boutiques de Pôle ne sont pas inscrites à cette direction - et sont donc susceptibles de payer une amende de 10 % du chiffre d'affaires annuel si le fait est constaté par la milice. Rassurez-vous, ça fait rigoler tout le monde, l'administration n'ayant plus, à part si le chef de quartier décide de le faire, aucun moyen de contrôler ou de sanctionner ces déficiences. Cependant, certaines boutiques de luxe s'obligent à payer la patente et s'en font un argument commercial : "Nous sommes inscrits à la Direction du Commerce, nous respectons les traditions et vous pouvez donc nous faire confiance... C'est pas comme d'autres."

Un phénomène de mode et de snobisme - dans certains quartiers nobles, toutes les boutiques payent leurs patentes, sinon leurs clients auraient l'impression de se prolétariser - qui assure cependant à la direction un apport minimum d'argent frais. Ce qui rapporte encore le plus d'argent, cependant, est l'alliance avec des chefs de quartier pour le ramassage de l'argent. Ce genre d'alliance n'est pas propre à la Direction du Commerce : les chefs de quartiers ayant maintenant le véritable pouvoir, tout un réseau d'amitié, d'intérêts et de pots de vins s'est créé entre eux et les directeurs administratifs. Le principe est très simple : le directeur de l'administration concernée s'aperçoit soudain avec horreur que tel ou tel règlement, par exemple celui des patentes, n'est pas respecté dans tel ou tel quartier. Il le fait remarquer au chef de quartier, qui, pris d'une crise de patriotisme aiguë, décide de remédier instantanément à la situation. Il envoie donc sa milice récupérer tous les sous des achats de patentes, qu'il reverse ensuite à l'administration... non sans en garder 60% pour paiement de ses frais. Ainsi, les citoyens des quartiers dont le chef est "maqué" avec une administration sont-ils bien obligés de respecter certains règlements et de payer certaines taxes, alors que tout le monde s'en fout ailleurs. Cela dit, il suffit de le savoir et de raquer ce qui est demandé... plus détestées et plus dangereuses sont les opérations commandos, où la milice décide soudain, sans prévenir, d'appliquer les amendes prévues pour le non-respect d'un règlement que tout le monde avait oublié depuis des années. La surprise est totale, tout le monde est obligé de payer des amendes parfois exorbitantes, qui entraînent des faillites en chaînes... mais l'administration et le chef de quartier s'en sont, un court instant, mis plein les poches.

(Un détail : plus de 70% des boutiques de Pôle, dont la plupart de celles qui sont inscrites à la Direction du Commerce, sont inscrites à la Guilde des Marchands...)

Stade 2 : Celles qui se débrouillent.

Il peut s'agir d'administrations dont un des secteurs rapporte encore de l'argent alors que les autres sont

dans le marasme, ou d'administrations qui ont trouvé un bon moyen de revendre leurs informations ou leurs services.

Un exemple : La Direction des Routes.

Cette administration s'occupait traditionnellement de créer ou de réparer les routes de l'empire, d'assurer leur sécurité, de faire payer des péages, etc. La puissance de Pôle ne s'étendant plus au-delà de ses murailles, cette direction devrait être complètement sinistrée... ce qui n'est pourtant pas le cas.

En effet, dans les routes il y avait aussi, administrativement parlant, les portes de Pôle, et la taxe de passage de ces dernières est encore prélevée avec l'aide de la milice des chefs de quartier concernés, qui prélèvent leur dû - vous avez compris le système.

Pour arrondir des fins de mois devenues quand-même difficiles, la Direction des Routes a trouvé un bon moyen de recyclage de l'information. Elle vend sa connaissance et ses cartes des routes, ponts, chemins et allées de l'Empire... à la Guilde des Cartographes, quand celle-ci a besoin d'un renseignement pointu et n'a pas le temps d'envoyer quelqu'un vérifier, à la Guilde des Marchands, qui veut savoir s'il existe une route, un col ou un passage pour aller d'un point à un autre pour une opération commerciale précise, et bien sûr, à l'ennemi...

Eh oui, à l'ennemi. Les Vorozions envoient en effet à Pôle des émissaires acheter à prix d'or des renseignements sur les emplacements de ces fameux routes, ponts, cols, etc... tellement utiles pour préparer leurs campagnes militaires, y compris, bien sûr, contre les Derigions.

Une politique qui paraît suicidaire à moyen-terme, mais il faut bien manger !

Stade 3 : Celles qui sont sinistrées.

Le pire. La direction administrative concernée est exsangue. Plus aucun administré ou presque ne fait appel à ses services... et ne règle les actes ou les règlements.

Un exemple : La Direction de l'Etat Civil.

Qui, de nos jours, va aller payer dix Cestes pour faire enregistrer la naissance d'un gamin ou la mort d'un pauvre mec, alors qu'en temps de siège des milliers de nouveaux cadavres rôtissent au soleil tous les jours et que dans les quartiers de la frange, les mères vendent leurs bébés pour quelques Cestes à des marchands d'esclaves ou à la Confrérie de la Pestilence ?
La réponse est : plus personne, vous avez gagné.

Et les bâtiments de la Direction de l'Etat-Civil tombent en ruine. Plus de matériel - tables, chaises, écritoires - ils ont été vendus par les employés. Seul ce qui était cloué au sol est resté... Et pourtant, les employés, du moins ceux qui n'ont pas trouvé de travail ailleurs, viennent au bureau tous les jours.

Car la mécanique, même grinçante, continue parfois à tourner et il arrive donc, certains mois, que grâce à un transfert d'argent venu d'une autre Direction les salaires soient versés ! Des salaires ridicules - 4 ou 5 Cestes par mois -, qui n'ont plus rien à voir avec la réalité économique mais qui, s'ils ne permettent pas de se loger, permettent au moins à leurs bénéficiaires de ne pas mourir de faim quand ils ont la chance de les recevoir.

Et c'est là que la situation devient ubuesque : parce que malgré qu'il n'y ait rien, mais vraiment rien à faire, que les registres d'état civil soient entassés dans des caisses et ne soient plus tenus depuis quarante ans, que personne ne pousse la porte de l'immeuble pendant des semaines et des semaines, à peu près 40% des employés qui n'ont pas les moyens de perdre leurs hypothétiques 5 Cestes sont obligés de respecter scrupuleusement leurs horaires et d'être là, hâves et affamés, devant des bureaux vides... pour ne pas que leur chef de service payé 10 Cestes par mois ne fasse un rapport, qui les fera virer et barrer des listes de salaires.

Ces administrations sont presque fantômes. Quand parfois, quelqu'un qui ne connait pas la réalité entre, pour demander un renseignement ou pour, plus incroyable encore, inscrire une naissance ou une mort, il se fait entourer par une nuée d'êtres habillés de noir, maigres à hurler, aux yeux vitreux, qui le regardent avec une sorte de folie et de haine dans le regard. Ils resteront cependant pacifiques, feront payer le renseignement quelques malheureux Cestes, sur lesquels ils se jeteront avant même que le payeur ait passé la porte, s'arrachant les yeux pour en être les bénéficiaires...

L'architecture

Les quartiers administratifs sont assez imposants. Les bâtiments sont de belles bâtisses carrées d'architecture classique Derigion, de quatre ou cinq étages, avec de belles cours intérieures et de larges escaliers. Ils sont en général groupés par quatre ou huit, étant séparés par de grandes rues d'une quinzaine de mètres de large.

Chaque Direction n'a pas un immeuble à elle, ce serait trop simple. Pensez aux ministères en France ! Les Directions les plus importantes ont parfois des dizaines de bâtiments, parfois très éloignés les uns des autres... Au contraire, il peut arriver que plusieurs directions se partagent le même bâtiment, ou, pire encore pour le néophyte, des sous-directions appartenant à des directions différentes.

Autour de ces bâtiments se trouvaient, il y a environ un siècle, les riches maisons particulières des employés - quand être employé administratif était un métier qui rapportait. Certains directeurs y vivent encore, mais la

plupart des baraques ont été rachetées par des nobles ou des nouveaux riches. A la lisière de ces habitations fleurissent des tas de petites boutiques et échoppes sympas - restaurant, tavernes, etc... qui récupèrent en plus des touristes et des nouveaux habitants la clientèle des employés qui peuvent encore se permettre ce luxe.

Certains petits restaurants sont fréquentés par les chefs de quartier ou leurs envoyés venus discuter gros sous, partage des rapports ou opérations commandos avec leurs "alliés" de l'administration... S'y traitent alors des affaires qui pèsent parfois des centaines de milliers de Cestes, et on y parle aussi, bien sûr, politique. Quelle sera l'issue de la guerre, quelles alliances rompre et lesquelles renouveler, qui sera le nouvel Empereur quand celui-ci sera tombé dans l'escalier... Un espion y apprendrait plus sur la politique interne de Pôle qu'à l'intérieur même de la chambre de l'Empereur... et pour cause ! (Voir "Les Coupoles du Palais" pour plus de détails.)

L'intérieur des bâtiments et l'accueil qu'on y réserve dépend de l'état de l'administration : stade 1, 2 ou 3. Celles en stade 1 et 2 arrivent encore, du point de vue mobilier et personnel, à faire illusion. Certains directeurs administratifs ont organisé dans leur bureau de véritables petits paradis, avec tapis, tentures, et même mini harem à disposition... Décidément, la corruption a encore de beaux jours devant elle.

Le Conseil des nobles

Aux beaux jours de l'Empire, le second pouvoir, juste en dessous de celui de l'Empereur, était tenu par le Conseil des Nobles. C'est ce conseil qui élit l'Empereur en cas de défaillance de la lignée, c'est ce conseil qui passe, un peu comme un parlement, les lois et les règlements qui permettent d'appliquer dans le détail les décisions de l'empereur... Il leur est bien sûr possible de prendre l'initiative de ces lois, qui sont applicables dès qu'elles ont été contresignées par ce dernier.

Comme l'administration, le Conseil des Nobles est toujours officiellement en service. En pratique, aucune nouvelle loi ou nouveau règlement n'a été passée depuis environ 25 ans. Les nobles du conseil ont général autre choses à faire, s'étant reconvertis en chef de quartier ou essayant de manager des directions administratives en faillite.

Le bâtiment du conseil est au centre du quartier ici décrit, et est une grande tour de l'époque elfe, plus proche par son architecture du palais que des quartiers nobles. Elle fait à peu près 30 mètres de hauteur, possède une dizaine d'étages occupés par les administrations (au stade 3) propre au conseil, et est surplombée par une belle coupole en verre d'une quinzaine de mètres de diamètre. C'est sous cette coupole, et donc tout en haut de la tour, qu'est la salle du conseil : conçue comme un amphithéâtre, et meublée de bancs de l'époque Derigion.

Une place à ce conseil est, malgré les circonstances, encore très prisée, car si son activité est pour l'instant en sommeil, elle peut se réveiller un peu n'importe quand - au hasard, pour une nouvelle élection en cas d'une mort inopinée et brutale de Bert III et de sa soeur.

L'établissement est donc encore fréquenté deux fois par an par les nobles qui ne veulent pas donner l'impression d'être hors du coup. On y parle de tout : politique, ambitions, intrigue, guerre, économie... sauf des nouvelles lois et des règlements.

Ces jours-là, avec les suites des nobles, leurs serviteurs et leurs équipages, le quartier parait renaître... On y croirait presque.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	2
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	6
Guilde des cartographes	3
Guilde des coursiers	5
Guilde des écrivains	7
Guilde des mercenaires de Pôle	2
Guilde des épiciers	3
Guilde des voyageurs	1
Guilde des courtisans	3

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	4
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	2
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	3
La route sans fin	5
Les joyaux de Pôle	4
Le mois du bonheur	3
Plaisir infini	2
L'ordre nouveau	2

La frange Baudelar

Secteur III, Quartier 4

Nombre de quartiers similaires : 123

Citations typiques :

- "Chéri, regarde comme il est mignon, il me sourit.
- Lucinda, je ne te comprends pas ! Tu aurais pu te contenter du fils de Matanou. Bon d'accord, il est un peu bronzé et elle t'en aurait un peu voulu au début, mais au moins un rejeton d'esclave, ça aurait été plus propre que d'aller le chercher dans la Frange !"

"La Frange ? Beuh, rien que d'en parler, j'ai besoin de me laver !"

Population : 100 000 habitants.

"Pôle est la ville la plus belle de tout Tanæphis", disent ses habitants. Et il est vrai que même les ennemis les plus acharnés du peuple Derigion envient à Pôle ses trésors architecturaux et sa richesse intellectuelle.

Mais comme pour toute mégalopole (Mégalo Pôle ?), il ne s'agit que d'un vernis qui cache souvent bien mal une réalité faite de misère, de crasse, de famine et de criminalité galopante.

La Frange est le nom donné (par les habitants de quartiers plus favorisés) à toute la ceinture constituée par les quartiers les plus périphériques de Pôle. De par leur situation géographique, ce sont les plus exposés aux combats en cas de siège. Inutile de préciser qu'il ne s'agit pas de la zone résidentielle préférée de la noblesse Derigion.

La Frange Baudelar n'est que l'un de ces trop nombreux quartiers où s'entasse la majeure partie de la population défavorisée de la capitale. Son nom lui vient de la majestueuse statue qui trône au beau milieu de la place Baudelar 1er et qui représente l'empereur du même nom.

Un souverain dont le règne aurait disparu de la mémoire des historiens s'il n'avait eu l'idée géniale, pour endiguer une révolte de mineurs dans les Carrières Impériales, d'offrir aux insurgés une statue de sa royale personne.

Il dut par la suite envoyer les gardes impériaux mater dans le sang la révolte décuplée par sa générosité incomprise.

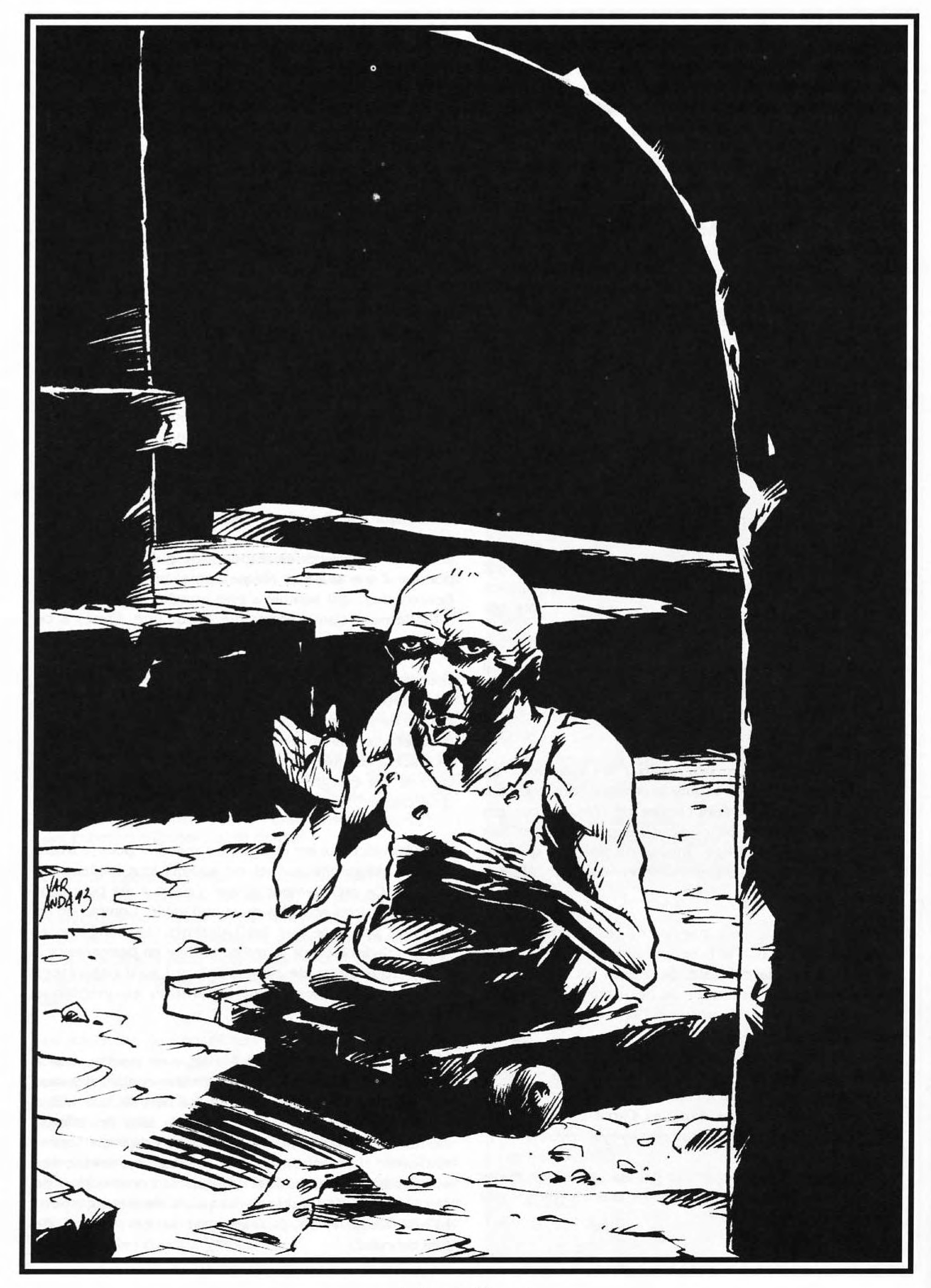
Contrairement à beaucoup d'autres quartiers de la Frange dirigés par de véritables despotes qui vont même jusqu'à rebaptiser leur quartier de leur propre nom (tels la Frange DeNephil ou le quartier Philémon le Superbe), le Maire de la Frange Baudelar est un personnage effacé dont le principal souci est de faire rentrer les impôts sans pressurer exagérément une population peu fortunée et déjà passablement encline à la révolte.

En dehors de quelques réunions publiques obligatoires, le Maire se montre peu et se repose sur son chef de la milice qui est chargé de toutes les relations avec la population. Peu de gens savent que ce poste a vu se succéder des dizaines d'individus qui tous furent le porteur d'une seule et même Arme, un glaive nommé Peacemaker, qui semble s'être attaché d'une manière difficilement compréhensible (pour une Arme) à ce quartier.

Tout porte à croire que Peacemaker est une arme aux désirs voisins de +0 qui, pour une raison inconnue, a décidé de se vouer à la défense et à la bonne marche du quartier, comme en témoigne son zèle à revenir prendre sa place à chaque fois que son porteur officiel est tué et qu'elle est éloignée de sa Frange par un aventurier quelconque.

C'est la milice qui est chargée de collecter pour le Maire l'impôt obligatoire auquel est soumis tout habitant du quartier. Ce prélèvement annuel s'élève à dix pour cent des possessions actuelles du contribuable. Comme on ne s'attend pas à ce que les habitants viennent d'eux-mêmes régler l'impôt, la milice se livre en permanence à des perquisitions de perception qui sont organisées selon un calendrier et une répartition géographique aléatoires.

Ce système, très complexe à mettre en oeuvre, vise à faire en sorte que même le plus petit mendiant des rues ne puisse y échapper ; cela suppose bien sûr une milice nombreuse et omniprésente. Malgré tous ces efforts, certains habitants du quartier ont érigé en "sport national" la recherche de toutes les méthodes imaginables pour frauder (depuis la construction de cachettes indécelables, jusqu'au déménagement hebdomadaire en passant par la corruption de fonctionnaire).



Mendiant

Le premier souci d'un habitant de la Frange est d'assurer sa subsistance et celle de sa famille, pour cela, plusieurs options s'offrent à lui :

Les petits boulots : la Frange compte de nombreux potiers, porteurs d'eau, savetiers, revendeurs de Polac fumé, colporteurs ou ravaudeuses, etc., bref toutes les professions artisanales accessibles sans mise de fond initiale et sans grande formation professionnelle. Peu de secteurs sont organisés en corporations à l'exception des maçons et tailleurs de pierre, préposés à la restauration des murailles, qui dépendent du Maire et non de l'administration Impériale comme leurs confrères des Carrières dont le sort est quelque peu moins enviable.

Les bas ateliers : ils embauchent une main d'oeuvre peu ou pas qualifiée pour travailler dans tous les domaines de l'artisanat de production. Ces ateliers sous-traitent une grande part de l'activité des quartiers industriels, que ce soit pour des raisons de nuisances (tanneries, filatures, etc.) ou, le plus souvent, économiques (la main d'oeuvre de la Frange est bien meilleur marché et bien plus docile).

Il est déjà arrivé que des groupes de travailleurs des quartiers industriels organisent une "descente" de représailles pour tenter de détruire ces ateliers semi-clandestins qui leur ôtent le pain de la bouche, mais à peine un atelier est-il détruit qu'un nouveau le remplace dans le bloc voisin. Et d'ailleurs, si les gros artisans des quartiers riches ne procuraient pas ces emplois aux quartiers pauvres, c'est tout le fragile équilibre économique et politique de la cité qui serait ébranlé.

Les Carrières Impériales : constituent une alternative de survie intéressante pour tous les individus pas encore assez désespérés pour se vendre comme esclave, mais assez pour signer un contrat de cinq ans les engageant à travailler quatorze heures par jour à extraire du sous-sol du quartier les moellons nécessaires à la perpétuelle réfection des murailles de la ville.

C'est fatigant, mal payé, dangereux (on ne compte plus les éboulements et les galeries inondées par une rencontre fortuite avec les égouts), mais comme le dit la sagesse populaire "it's a dirty job, but somebody's gotta do it", et c'est toujours mieux que la mendicité quand on n'a pas le courage de verser dans la délinquance.

A noter que les tentatives faites par le passé pour utiliser des esclaves à la place des travailleurs libres se sont toutes soldées par des échecs (baisse de productivité, évasions, etc., et puis, de nos jours, les esclaves, ça coûte cher).

Comme on peut l'imaginer, nombreux sont ceux qui refusent les solutions de survie légales et qui s'adonnent à des activités généralement réprouvées.

Passons sur (façon de parler !) les prostituées crasseuses et les mendiants déguenillés qui hantent les rues du quartier. Encore que, certains d'entre eux fassent preuve d'une réelle imagination dans la recherche d'un profil professionnel idéal, puisque certains vont jusqu'à se faire mutiler volontairement pour mieux inspirer la pitié (voir aussi à ce sujet la Confrérie de la Pestilence).

Les mutilations sont pratiquées à la carte par une famille de Batranobans installée dans le quartier et qui récupère les membres ou organes ainsi prélevés pour les revendre aux écoles de Médecine des quartiers étudiants. La même famille achète d'ailleurs également des enfants en bas âge auxquels on fait subir de nombreuses opérations visant à faire apparaître des difformités contrôlées. Ces Enfants-Monstres sont ensuite vendus comme bouffons à de riches nobles en mal de distractions.

Le commerce d'enfants (normaux ceux-là, et sains de préférence) est aussi une pratique courante. Chose logique puisque la demande est presque aussi forte que l'offre. En effet, il ne manque pas de couples riches qui ne peuvent ou ne veulent pas avoir d'enfant par les voies normales et souhaitent en acquérir à un tarif raisonnable. Et non moins nombreuses sont les mères affligées d'une progéniture pléthorique, trop heureuses de se débarrasser d'une bouche à nourrir contre un bon paquet de Cestes.

En dernière extrémité, un malheureux au bout du rouleau peut toujours se vendre lui-même à un des deux ou trois marchands d'esclaves qui possèdent un comptoir dans le quartier. Leur activité y consiste non pas à vendre, mais bien à acheter des sujets bien portants. La vie d'un esclave au service d'une famille noble est en effet certainement plus agréable que celle d'un pauvre hère sans ressource dans la Frange. Et, d'autre part, pourquoi payer une fortune pour un esclave Gadhar quand on peut avoir un Derigion pure souche pour moitié prix ?

Le trafic d'antiquités est, quant à lui, un secteur d'activité en perte de vitesse, bien que les trafiquants du Port soient toujours très demandeurs. Les vestiges de la splendeur passée du quartier n'ont pas résisté au pillage en règle organisé au cours des deux derniers siècles par les habitants eux-mêmes.

Les colonnades sculptées et les fresques de mosaïques ont déserté les habitations du quartier pour rejoindre le patio de la villa de quelque gros fonctionnaire Vorozion, et les agiles faunes aux oreilles pointues taillés dans le marbre hantent maintenant la véranda d'un épicier de Durville, plutôt que les jardins abandonnés aux ronces et aux chiens errant de ce quartier déchu. Néanmoins, quelques obstinés continuent de chercher les traces de la gloire enfuie de leur civilisation grandiose et moribonde pour les vendre au plus offrant ...

Autre exemple d'échange économique et culturel fructueux entre la Frange et les quartiers riches : la Course des Rues. Il s'agit d'une sorte de sport prisé par les jeunes nobles. Le jeu requiert une dizaine de cavaliers en armes et environ le double de volontaires parmi la population. Les règles sont simples, les volontaires constituent le "gibier" et sont lâchés avec quelques minutes d'avance dans un périmètre déterminé : les cavaliers s'efforcent ensuite de rattraper et d'éliminer les fuyards. Le vainqueur est bien sûr celui qui réalise le meilleur score (seuls les morts comptent), quant au fuyards, le dernier survivant est le seul épargné et se voit remettre la bourse de Cestes qui était promise à l'inscription.

Le contenu de la dite bourse se chiffrant en décacestes, on comprend que les jeunes nobles avides de distractions sportives ne manquent jamais de candidats.

La Confrérie de la Pestilence : est un groupe pour le moins original. Composée, à l'origine, d'une centaine de mendiants, cette secte d'un genre particulier compte à l'heure actuelle environ trois cents individus de tout âge et des deux sexes. Ce pourraient être des mendigots ordinaires s'ils ne s'efforçaient de contracter les maladies les plus répugnantes (lèpre, gale, psoriasis et autre prurigos). Les maladies recherchées par les membres de la Confrérie se doivent d'être non-mortelles (ou à évolution très lente) avec des effets visibles ou gênants, et transmissibles par contact. Les Frères de la Pestilence partagent avec l'image du lépreux traditionnel le port du capuchon cachant sa disgrâce et l'habitude de se déplacer en nombre. La comparaison cependant, s'arrête là, car, en effet, nos compères ne manient pas la clochette et auraient plutôt tendance à guetter les promeneurs solitaires égarés sur le tard dans une ruelle du quartier.

Leur racket consiste à entourer le malheureux avant de rabattre leurs capuchons afin de lui permettre de contempler le sort qui lui est promis si, d'aventure, il avait le coeur de refuser une juste obole à ces malheureux et si l'idée lui venait de tenter de forcer le passage de ses propres mains ... La Confrérie n'est évidemment pas très bien perçue par les habitants du quartier, du moins c'était le cas jusqu'à il y a environ deux ans, date à laquelle un accord a été passé entre les Confrères et le Maire et par lequel il a été convenu que ce dernier leur accordait droit d'asile dans le quartier Baudelar moyennant un engagement à aller exercer essentiellement leur activité sur le territoire des quartiers voisins. L'accord prévoit également la participation active de la Confrérie à la défense du quartier en cas d'agression. L'aimable Fraternité a déjà eu par deux fois de semblables occasions de prouver son efficacité.

L'expérience a montré que les pillards qui visitent régulièrement Pôle et qui n'ont déjà pas trop tendance à s'éterniser dans les quartiers pauvres, où ils savent ne pouvoir rafler qu'un bien maigre butin, ont vite fait de fuir ces hordes pouilleuses et grimaçantes qui tendent vers eux des bras squameux chargés de pustules suintantes et de bubons purulents.

Bien qu'efficace, l'utilisation de la Confrérie de la Pestilence reste une action ponctuelle qui ne suffit pas à assurer la défense du quartier. Les habitants, qui ne sont d'ailleurs pas très portés sur les armes, ont développé un système de défense passive qu'ils préparent tout au long de l'année. L'état actuel du quartier n'étant que l'ombre de sa splendeur passée, de nombreux immeubles (voire des rues entières) ne sont que des ruines qui fournissent à la population la matière première de son système de défense : de nombreux gravats sont récupérés dans les décombres et stockés sur les terrasses ou au dernier étage des immeubles habités. En cas d'invasion du quartier, on barricade les portes, et tout le monde se retranche à l'étage de "défense" d'où l'on peut surveiller la rue et balancer sur la tête d'agresseurs en puissance les débris amoureusement collectés au fil des mois calmes.

Un des problèmes majeurs rencontrés par les habitants des quartiers pauvres, et donc par ceux de la Frange Baudelar, est celui de l'approvisionnement en nourriture. Il est bien loin le temps où les ressources agricoles de tout l'Empire venaient s'engranger à Pôle. De nos jours, la population de la ville a à peine diminué, mais le reste de l'Empire n'est plus là pour subvenir à ses besoins alimentaires. C'est tout juste si la production des rares régions encore sous influence Derigion parvient à nourrir la population des quartiers privilégiés, les autres doivent se débrouiller comme ils peuvent. Les habitants de la Frange Baudelar ont, dans ce domaine, fait preuve d'une imagination certaine et trouvé des solutions originales.

Comme il est difficile de cultiver des céréales en ville, et trop onéreux d'en importer, beaucoup d'habitants du quartier se rabattent sur un peu de culture maraîchère et transforment en potager les anciens jardins des vieilles demeures en ruines ; mais il est bien difficile d'éviter que son carré de tomates ne soit pillé par les mendiants ou les gosses des rues.

Le légume le plus commun dans le quartier est une sorte de champignon (connu sous le nom très original de champignon de Pôle), qui est cultivé de manière intensive dans des champignonnières souterraines, qui ne sont autres que d'anciennes galeries abandonnées dans les Carrières Impériales. Les champignons y trouvent un milieu saturé en humidité propre à leur développement. Ils sont cultivés sur un lit de compost provenant tout simplement des déjections et déchets produits par le quartier et collectés quotidiennement pour être acheminés aux champignonnières. Une industrie utile et écologique !

De nombreux volaillers ont installé des élevages intra-muros (sans se soucier des nuisances pour le voisinage), mais la viande de volaille reste cher, et est donc réservée

à une catégorie de population relativement aisée. La viande la plus abordable est, paradoxalement, une viande d'importation, puisqu'il s'agit du très célèbre Polac, mais même quand on est affamé, il y a des limites à ce qu'on peut avaler !

Le goût des habitants du quartier les porte donc vers une production locale tout aussi bon marché et plus savoureuse, du moins une fois passé l'hésitation initiale : le rat domestique. Il a de tout temps été commun, pour les plus défavorisés, de chasser ces charmantes petites bêtes pour les transformer en ragoût. Mais il ne s'agit plus ici de captures occasionnelles, mais de véritables élevages où la production est organisée, et les animaux gavés pour atteindre des proportions effrayantes. La chair en est succulente, pour peu qu'on sache l'accommoder.

Les éleveurs de rats connaissent bien sûr eux aussi le délicat problème de l'approvisionnement en nourriture pour leur cheptel. La solution a été apportée il y a maintenant plusieurs dizaines d'années par la très digne corporation des fossoyeurs. Ces professionnels de la sépulture avaient pour fonction de convoyer à l'extérieur de la cité les dépouilles que les cimetières intérieurs, depuis longtemps surchargés, ne pouvaient plus accueillir. Une année où le siège du quartier se prolongea, les éleveurs de rats et les fossoyeurs eurent l'idée de s'associer pour le plus grand bien de la communauté. Depuis ce jour, les fossoyeurs ont délicatement été rebaptisés "charognards" et rares sont les habitants du quartier qui oseraient encore exiger que l'on dispose de la dépouille du cher disparu comme par le passé, c'est très mal vu par les voisins : ça fait grimper le prix du rat.

Pour finir, une note d'espoir : la Cour D'Arbanville. C'est le nom que l'on donne dans le quartier à un pâté de maisons qui a été racheté et rénové par un jeune homme qui accueille les orphelins et les déshérités du quartier, les sans-famille et sans foyer. Tout le monde prend le jeune bienfaiteur pour un mécène illuminé (ce qui est d'ailleurs assez proche de la vérité), mais tous ignorent qu'il n'est autre que Damian D'Arbanville, le célèbre sculpteur prodige dont le travail enflamma d'enthousiasme tout ce que la ville comptait de critiques et d'esthètes éclairés, voilà quelques années. Le jeune homme, issu d'une noblesse dont il ne partageait pas le goût pour le luxe décadent, fut vite écoeuré par l'adoration dont il était l'objet et la vie superficielle qu'on voulait lui faire mener.

Il en vint même à concevoir du dégoût pour son propre travail que la noblesse fortunée s'arrachait à prix d'or. Lassé de cette existence, il décida de la quitter et mis en scène sa mort, simulant un accès de folie pendant une attaque de Piorads, il se lança au combat et fut porté disparu. Comme de juste, on ne devait jamais retrouver son corps.

On lui fit des funérailles nationales, alors même qu'enfin libre, il commençait à organiser sa nouvelle existence dans la Frange Baudelar. Seule sa jeune soeur Lady, connaît la vérité et lui rend régulièrement visite dans son nouveau domaine.

Chacune de ses visites est l'occasion de ramener sous la bâche de son chariot les sculptures que son frère produit encore de temps à autre pour se détendre, et dont la vente finance son oeuvre de charité, car ses anciens admirateurs les acquièrent sans sourciller à des prix décuplés.

En effet, comme chacun sait, en Art, les oeuvres de jeunesse inconnues d'un génie prématurément disparu, ça n'a pas de prix.

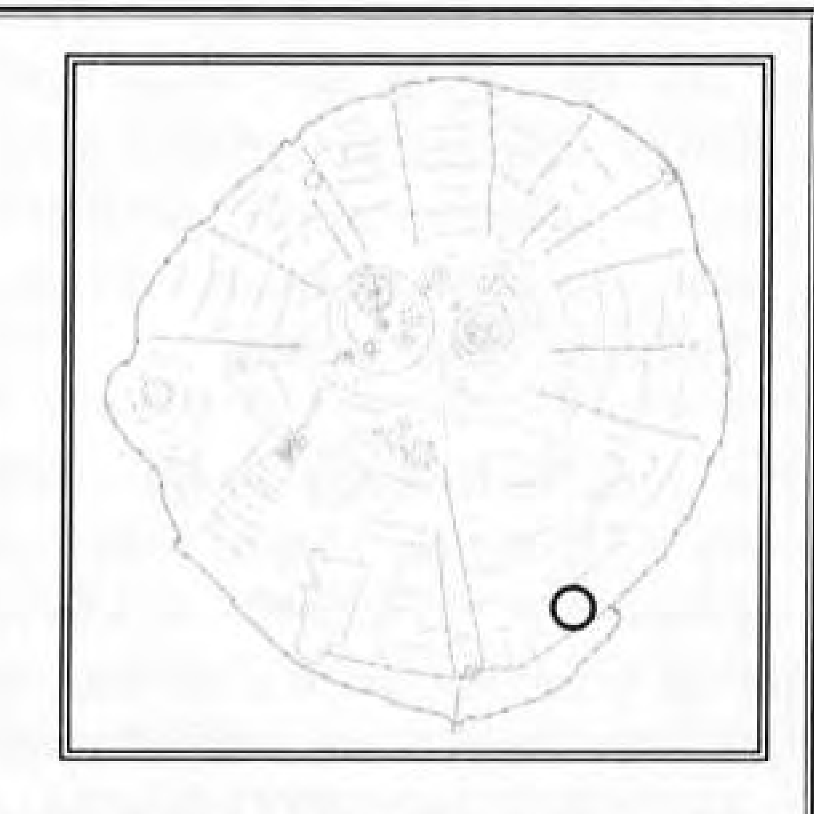
Influence des Guildes :
Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	1
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	3
Guilde des cartographes	1
Guilde des coursiers	1
Guilde des écrivains	2
Guilde des mercenaires de Pôle	3
Guilde des épiciers	1
Guilde des voyageurs	1
Guilde des courtisans	1

Influence des sociétés secrètes :
Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	1
L'éclipse de lune	1
Les adeptes de Muffin	1
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	1
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	1
Le mois du bonheur	1
Le plaisir infini	1
L'ordre nouveau	1

Bétail sud



Secteur VIII, Quartier 21

Nombre de quartiers similaires: 3

Citations typiques:

"Non mon chéri, je ne t'achèterai pas cette esclave là. Tu vois bien, grosse comme elle est, elle va mettre bas. Et après il faudra encore noyer les petits".

"Oui. A grands coups de dents. Ah ben oui maintenant il est bien embêté. Mais si je te jure. Il m'a dit avoir mal lu l'étiquette. Il l'a prise pour une esclave de plaisir alors que c'était une Piorad gladiateur".

"Regardez ! Avec des belles dents comme ça, il est en bonne santé. Ca se voit comme un Gadhar dans la neige".

"Remarque je me plains pas. Non vraiment pas. Parce que non seulement il fait la vaisselle mais en plus le dimanche il me fait gagner des sommes folles à l'arène de Karlus".

Population: 95.000 habitants.

Il n'est pas dans les habitudes des Derigions de considérer les esclaves comme du bétail. Il sont bien inférieurs à cela. En effet, la plupart des fermiers soignent leurs animaux avec soin puisque c'est leur seul moyen de survie, alors que pour les marchands de ce quartier, les esclaves ne sont qu'une marchandise comme une autre.

Le quartier des esclaves de la zone sud de Pôle porte ce nom simplement parce qu'il a été construit sur un ancien quartier commerçant spécialisé dans la vente de bétail et qui a été totalement détruit en 790 par une attaque d'yeux de braise Piorads.

Ce quartier est l'un des plus taxés de la ville puisque c'est celui qui est considéré comme abritant les marchands les plus riches. Ce qui n'est pas tout à fait faux d'ailleurs.

Ces marchands sont organisés en conseils où chaque marchand a le droit de cité et possède un vote dont la valeur dépend de la taille de son cheptel humain. Chaque conseil élit un représentant qui siège au conseil général des marchands d'esclaves.

Ce conseil général rassemble les marchands des quatre quartiers spécialisés dans la vente d'esclave. Le lobby des esclaves est tellement puissant qu'il leur arrive souvent de faire pression sur le gouvernement pour que leurs taxes soient échelonnées et/ou tout simplement réduites.

Il est évident que bien que les esclaves soient généralement serviles (surtout à partir de la quatrième génération), les révoltes sporadiques existent et les miliciens sont donc très nombreux. Ils sont directement payés par les marchands et sont tout prêts à faire du zèle étant donné que leur salaire est quelquefois dix fois supérieur à celui d'un milicien d'un autre quartier. En résumé, il ne fait pas bon se ballader dans ce quartier si on a quelque chose à se reprocher.

Souvenez-vous toujours, lorsque que vous maîtrisez une partie se déroulant dans ce quartier que les esclaves sont considérés aussi bien comme de la marchandise que comme des animaux familiers. N'hésitez pas à utiliser des termes choquants pour décrire leur mode de vie. Exemple: Une esclave ne donne pas naissance à un bébé, elle met bas.

Durant les mois de guerre, les milices du quartier forment une sorte de grande armée composée à 10% de miliciens et à 90% d'esclaves (choisis parmi les plus résistants). En cas de combat les pertes sont énormes et il est bon de ne jamais oublier qu'un esclave mort est un manque à gagner certain pour le marchand qui l'avait ainsi "prêté". On imagine donc bien que les mois de guerre sont très néfastes au commerce et grèvent considérablement les revenus des habitants du quartier.

Lorsque les affaires sont vraiment au plus bas et qu'il est impossible de se démunir d'esclaves, les marchands se cotisent pour louer les services de mercenaires (ils sont payés cher mais sont de toute façon plus efficaces que 20 malheureux attachés entre eux par des chaînes et jetés au combat comme des écrevisses dans de l'eau bouillante.

La mentalité des esclaves dépend surtout de la durée de leur détention. S'ils sont de première génération et qui plus est issus d'un peuple quelque peu remuant (Sekeker ou Piorad), ils seront prompts à se révolter et à fausser compagnie à leur maître.



Vente d'esclaves

S'ils sont de seconde ou de troisième génération, leurs caractéristiques raciales mentales auront presque disparu et ils seront de vrais moutons. On estime que les esclaves de quatrième génération sont incapables de se révolter pour la bonne et simple raison qu'ils ne sauraient pas comment vivre en liberté.

Tous les marchands d'esclaves essaient donc de plus en plus d'éviter d'acheter des esclaves de première génération (sauf dans quelques cas précis, par exemple pour en faire des gladiateurs) et se contentent de faire se reproduire leurs plus beaux spécimens en captivité.

Il semble que la mémoire collective et antérieure Gadhar leur permet de se souvenir de leur vie libre passée et ce quelque soit la durée de leur emprisonnement (oui, nous parlons bien de générations entières d'esclaves). Ils sont donc le peuple qui cherche le plus souvent à se rebeller et en général celui qui réussit le mieux à le faire. On a vu, par exemple, un serviteur Gadhar issu de plus de 5 générations d'esclaves de cette race trancher la gorge de son maître avec une sagaie fabriquée par l'esclave et durcie au feu (pratique qu'il n'aurait pas eu le loisir de connaître ou d'apprendre sans son pouvoir de mémoire antérieure).

Les marchands d'esclaves connaissent très bien ce phénomène mais se gardent bien de le faire savoir, faisant taire à grands coups de sacs de Cestes les victimes de ses Gadhars rebelles. Jusqu'à présent, pour le citoyen de base de Pôle, le Gadhar reste l'esclave typique. Un jour peut être tous les esclaves de ce peuple se révolteront-ils en même temps, et ce jour là... Il sera trop tard.

En général les esclaves s'achètent à la pièce mais il arrive que des lots soient formés et que la somme à payer dépende alors du poids total des individus. On peut donc entendre quelques marchands proposer des marchés en ces termes: "Il est pas cher mon Piorad, à peine trente Cestes le kilogramme". Dans le même ordre d'idée, le prix d'un esclave peut aller du simple au double selon ses caractéristiques physiques et mentales et selon son utilisation supposée. On peut ainsi réaliser des affaires juteuses en parcourant de long et large les étales des divers marchands (une esclave de travail particulièrement belle peut par exemple être revendue comme esclave de plaisir en réalisant au passage un substantiel bénéfice).

Les esclaves sont élevés dans de grandes bâtisses qui ressemblent à s'y méprendre à de gigantesques prisons. On y trouve tout ce dont les esclaves peuvent avoir besoin et surtout le nécessaire pour que leurs enfants atteignent au moins l'âge de dix ans (c'est théoriquement l'âge minimum auquel ils peuvent être vendus séparément de leur mère). En pratique il arrive bien entendu que des Derigions qui ne peuvent pas avoir d'enfants adoptent de tous petits bébés mais, dans ce cas, ils considèrent cet enfant comme le leur et pas comme un esclave.

Les trois principaux types d'esclaves (gladiateurs, de plaisir, de travail) ne demandent guère d'explications supplé-mentaires. Il n'en est pas de même pour certains types assez rares mais qui sont monnaie courante dans ce quartier spécifique de Pôle:

Les sens: Certains esclaves particulièrement doués (on suppose même que certains sont Hysnatons et disposent de sens inconnus aux autres races) sont utilisés pour leurs sens particulièrement développés. On peut citer les experts du goût qui goûtent les plats pour leur maître (à la fois pour voir s'il n'y a pas trop de sel et si la nourriture n'a pas été empoisonnée), ceux qui travaillent dans des usines de parfum et dont l'odorat est particulièrement développé ou encore ceux qui protègent, la nuit, les grandes maisons des nobles grâce à leur nyctalopie hyper développée. Ces esclaves sont toujours très chers et sont particulièrement bien traités par leurs maîtres.

Les machines: Très à la mode en ce moment, les esclaves-machines sont toutefois réservés à une tranche de population particulièrement riche. Ce nouveau concept consiste à vendre avec chaque petite machine un esclave formé à son utilisation (et qui ne sait en général pas faire grand chose d'autre). On vend donc des planches à repasser avec leur lavandière ou des fours avec leur boulanger. Evidemment cela oblige à disposer de quartiers pour les nourrir et les faire dormir mais on est sûr que les travaux seront faits le plus efficacement possible. Ces esclaves sont parmi les moins bien considérés et il n'est pas rare que lorsque la machine tombe en panne l'esclave soit sommairement exécuté.

Les mutants: On appelle mutant un esclave né de deux individus ayant des traits non-humains dans le but avoué d'obtenir un être encore plus proche de leurs origines non-humaines. Autant dire que les lois de la génétique sont assez impénétrables (surtout pour les marchands qui ne sont que des commerçants et pas des scientifiques) et que les résultats obtenus ne sont habituellement pas à l'échelle de leurs espérances. Certains marchands vendent à prix relativement bas des bébés avant leur naissance ce qui permet aux acheteurs de parier sur leur pureté non-humaine et de réaliser alors (quelquefois) de très bonnes affaires (mais c'est presque toujours aussi risqué que de jouer au loto sans valider sa grille).

Les monstres: Les enfants issus de mères ayant été en contact avec des poches de magie glauque sont vendus très chers bien qu'on ne sache pas très bien à quoi ces monstres servent réellement. Même s'il est très sympa d'avoir un serviteur avec des cornes ou un œil au milieu du front, ces créatures possèdent quelquefois des caractéristiques et pouvoirs cachés qui risquent un beau jour de se retourner contre leurs propriétaires. On peut comparer ce besoin d'avoir chez soi un monstre humain à celui qui pousse un homme de la terre à élever des

crotales dans son garage: Ca permet de se faire remarquer mais c'est surtout très con. Certains monstres ont des capacités physiques qui en font de très puissants gladiateurs. Ce sont ceux qui se vendent le plus cher.

Les éclopés: Il arrive que les marchands d'esclaves amputent certains esclaves dans le but de les spécialiser à certaines tâches très spéciales. On peut par exemple citer un caissier cul-de-jatte qui travaille dans une bijouterie et en qui son patron a toute confiance simplement parce qu'il aurait bien du mal à se sauver avec la recette de la journée. Certains marchands fabriquent aussi des nains "chirurgicalement", dont le rôle est de travailler dans les égouts de certaines grandes demeures. Ces pratiques particulièrement cruelles sont quelquefois interdites durant quelques années selon le bon vouloir des hautes autorités impériales mais le lobby des esclavagistes reste très puissant et ces limitations sont toujours de très courtes durées. On peut classer les eunuques qui gardent les harems des Batranobans comme des "éclopés" au plus pur sens du terme. Ces individus castrés coûtent par contre bien plus cher que les éclopés normaux puisqu'ils sont aussi spécialement entraînés pour cohabiter avec des individus hauts placés et très cultivés (en général un eunuque s'exprime avec un langage ferme mais toujours empreint de politesse).

Les esclaves peuvent être théoriquement de n'importe quelle race bien qu'il soit logique qu'un esclave de seconde génération (ou plus) soit considéré avant tout comme un Alweg. Chaque race est traditionnellement utilisée dans un but bien spécifique:

Les Alwegs: Ils forment le gros des esclaves et ont la particularité de n'en avoir aucune (et je ne suis pas du genre à parler pour ne rien dire). Ce sont la plupart du temps des esclaves destinés aux travaux domestiques. On nomme aussi Alweg tout esclave de seconde génération pas assez typé pour faire partie d'une autre "race". La plupart du temps, par exemple, les Batranobans esclaves de seconde génération sont presque toujours appelés Alwegs alors que les Gadhars sont toujours appelés comme cela pendant des générations entières.

Les Piorads: 50% des gladiateurs sont des Piorads. Les esclaves utilisés pour la protection des maisons sont quelquefois de cette race, mais jamais s'ils sont de première génération (l'appel de la guerre étant chez eux très puissant, il est impossible de les faire rentrer définitivement dans le rang). Les quelques rares Piorads de sexe féminin qui sont capturées sont revendues très cher, non pas qu'elles soient particulièrement belles mais, elles sont très rares et appréciées par les amateurs d'objets exotiques (avoir une esclave de plaisir Piorad, c'est comme avoir un pit-bull au 20ème siècle: c'est dangereux mais ça fait chébran).

Les Vorozions: Les esclaves Vorozions sont les moins chers et les moins cotés de tous. Ils ne sont pas du tout différents des autres mais le fait qu'ils personnifient "l'ennemi de l'empire" en font des parias, même parmi les autres esclaves. Les familles riches les plus tolérantes les emploient souvent en grand nombre. Puisque de nombreux Vorozions savent lire (capacité importante pour survivre à leur gouvernement bureaucratique), ils sont toujours vendus plus cher que les autres (remarquez, lire et écrire le Vorozion n'est pas une compétence très bien vue à Pôle comme dans tous les territoires encore annexés par les Derigions).

Les Gadhars: Ces individus particulièrement exotiques sont très prisés en tant qu'esclaves, aussi bien pour leur puissance physique que pour leur aspect exotique. Autant les Gadhars libres sont haïs par le Derigion de base, autant les esclaves de cette race sont respectés. En un mot comme en cent, on estime que les Gadhars sont faits pour être esclaves. Les Gadhars réagissent très mal à la captivité et sont les individus les plus prompts à se révolter (curieusement, bien que l'on ne sache vraiment pas comment, les esclaves Gadhars en fuite ne sont pratiquement jamais retrouvés et ce, malgré la couleur de leur peau qui permet tout de même des recherches rapides).

Les Batranobans: Les esclaves qui viennent de ces régions sont soit totalement communs (et dans ce cas pas chers du tout) soit possèdent des compétences très recherchées qui en font des individus aussi rares que couteux. Les principaux dons que possèdent les esclaves Batranobans sont la cuisine, l'interrogation et la prise d'épices. Il arrive même que certains esclaves cumulent ces trois compétences spécifiques. Dans tous les cas, les esclaves Batranobans sont plus des serviteurs classieux que du bétail humain. Comme toujours, c'est le prix qui fait la différence (et comme les Batranobans se vendent quelquefois jusqu'à 10 fois plus chers qu'un esclave d'une autre race, il arrive souvent qu'un propriétaire fasse autant attention à son esclave qu'à son char de parade, et ce n'est pas peu dire).

Les Sekekers: Elles sont très peu utilisées comme esclave surtout parce qu'elles sont totalement rebelles et quasi-impossibles à dresser. Leurs compétences en matière de météorologie font qu'elles sont quelquefois placées dans de grandes cages en acier (comme s'il s'agissait de fauves) et que leur seul travail consiste à prévoir le temps qu'il fera. Autant dire qu'un tel baromètre est certes plus exotique mais aussi plus dangereux qu'une grenouille dans un bocal. Les Sekekers font des esclaves très visuelles mais qui sont tellement difficiles à apprivoiser que les rares propriétaires qui en possèdent sont toujours méfiants à leur égard. On peut imaginer, par exemple, qu'elles sont attachées et muselées dès le combat terminé et ce jusqu'au prochain (avec de petites interruptions pour le repas). Dans tous les cas, les Sekekers ne peuvent pas profiter des périodes d'entraînement normalement nécessaires à la formation des gladiateurs.

Les Thunks: Le peuple Thunk est très peu connu des Derigions est il n'est pas rare de voir des Thunks vendus en tant que "Piorads nains" ce qui rend les porteurs de ces étiquettes légèrement stressés (et on peut les comprendre). Il arrive que certains Derigions très riches achètent des meutes de Thunks qu'ils utilisent comme des chiens lors des chasses à courre qu'ils organisent dans le nord de la capitale (et, bien sûr, en dehors des murs de la ville). De toute manière, les esclaves Thunks sont beaucoup plus aptes à être utilisés dans la nature que dans les ruelles sombres et sales de la mégapole impériale.

Les Derigions: Un esclave de souche Derigion n'est jamais vendu comme tel (si son type est trop évident, on lui appose d'étiquette "Alweg" qui est une bonne façon de simplifier les choses). En effet, le peuple Derigion étant particulièrement nationaliste et xénophobe, il serait mal vu que la majorité de la population se rende compte que nombre d'esclaves sont des êtres humains très proches d'eux. On estime cependant que 25% des esclaves vendus à Pôle sont d'origine Derigion. Une façon bien simple de reconnaître un Derigion d'un Alweg c'est de vérifier s'il sait lire et écrire le Derigion (pratiquement tous les habitants de Pôle savent lire et écrire cette langue). Attention cependant: Certains Derigions ne savent pas lire et certains étrangers connaissent cette langue (il ne faut donc jamais conclure quoi que ce soit trop vite).

Les Hysnatons: Les esclaves possédant des traits non-humains perceptibles sont tous considérés comme Hysnatons. Surtout parce que cela permet à leur propriétaire de les revendre beaucoup plus cher (un Hysnaton coûte en moyenne deux fois le prix de son équivalent humain).

Il arrive que certaines guildes achètent des esclaves dans le quartier et les utilisent ensuite dans leurs locaux. On peut citer par exemple certains esclaves particulièrement attractifs qui, achetés par la guilde des courtisans, peuvent ensuite racheter leur liberté après quelques années de travail (c'est peut être long mais au moins la liberté est assurée).

Cette pratique est d'ailleurs si courante à Pôle qu'on estime que 10% des membres de la guilde locale sont des anciens esclaves affranchis. La guilde des mercenaires peut aussi acheter des esclaves qu'ils libèrent ensuite après que ces derniers aient réussi une mission particulièrement dangereuse (et dont ils ne reviennent souvent pas nombreux).

Dans le même ordre d'idée, tout esclave sachant lire (et qui coûte déjà bien plus qu'un ouvrier de base) a de grandes chances d'être acheté par la guilde des écrivains.

La différence importante entre cette guilde et celle des courtisans est que des esclaves ainsi acquis ne sont jamais affranchis (la guilde des écrivains est assez près de ses sous et un esclave coûte toujours moins cher qu'un homme libre, même si son travail est sûrement moins bien fait).

Les porteurs d'arme esclaves sont totalement inexistants (lorsqu'un esclave devient porteur d'arme, il perd immédiatement cette marque normalement indélébile).

Par contre, on en rencontre beaucoup qui viennent acheter des humains pour les sacrifier à leurs armes. Ils se contentent la plupart du temps d'esclaves bas de gamme et sont donc très appréciés par les marchands qui se débarrassent ainsi de leurs rebuts.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	3
Guilde des navigateurs	2
Guilde des marchands	7
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	4
Guilde des écrivains	1
Guilde des mercenaires de Pôle	1
Guilde des épiciers	2
Guilde des voyageurs	1
Guilde des courtisans	7

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	4
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	1
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	5
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	1
Le mois du bonheur	1
Plaisir infini	5
L'ordre nouveau	2

Garnison Nord



Secteur XVIII, Quartier 22

Nombre de quartiers similaires: 3

Citations typiques:

"Toi, on dirait que tu viens du quartier ouest. Non ? Ah bon excuse-moi. Autant pour moi".

"Tu connais la différence entre un soldat d'une unité de cavalerie et sa monture ? Ben y'en a pas, ils sont tous les deux aussi intelligents".

"Moi ça me galère d'aller dans le quartier est. Ben oui, même pour faire la cuisine ou nettoyer les chiottes. Encore plus si c'est pour se frotter aux Vorozions".

"T'as pas inventé le fil à décourber les bananes toi. Ton piège à Chagar il est trop petit. Ah ben bien sûr si c'est une maquette. Forcément. Bien sur".

Population: 100.000 habitants.

Alors que la plupart des étrangers pensent que l'armée Derigion est entièrement composée de mercenaires levés uniquement pour les mois de guerre, les habitants de Pôle savent bien que l'empire Derigion possède encore une puissance militaire non négligeable (mais sans aucune mesure avec celle qui lui a permis de conquérir une grande partie de Tanæphis.

Sur les 100.000 habitants que comportent ce quartier, on estime à 50.000 le nombre de soldats mobilisables en moins d'une journée. Les autres habitants étant pour la plupart les familles des soldats (qui logent au même endroit qu'eux). Cette forte armée de métier contient des soldats aux mentalités très diverses.

On peut croiser un vétéran qui a fait toutes les batailles et qui y a cru (en la victoire), un jeune loup qui vient d'être nommé gradé et qui compte redorer le blason de son unité ou un soldat qui a choisi le métier des armes parce que c'était ça ou la vie dans un quartier pauvre.

Les unités stationnées dans le quartier sont, à l'image des hommes qui les composent, très variées, aussi bien en puissance qu'en équipement.

Bien que théoriquement toutes les unités soient armées de même façon, la corruption, la falsification de documents officiels et le vol sont monnaie courante et un leader un tant soit peu débrouillard fera tout son possible pour que son unité obtienne de l'équipement le plus solide et le plus récent, même si c'est aux dépends des autres soldats.

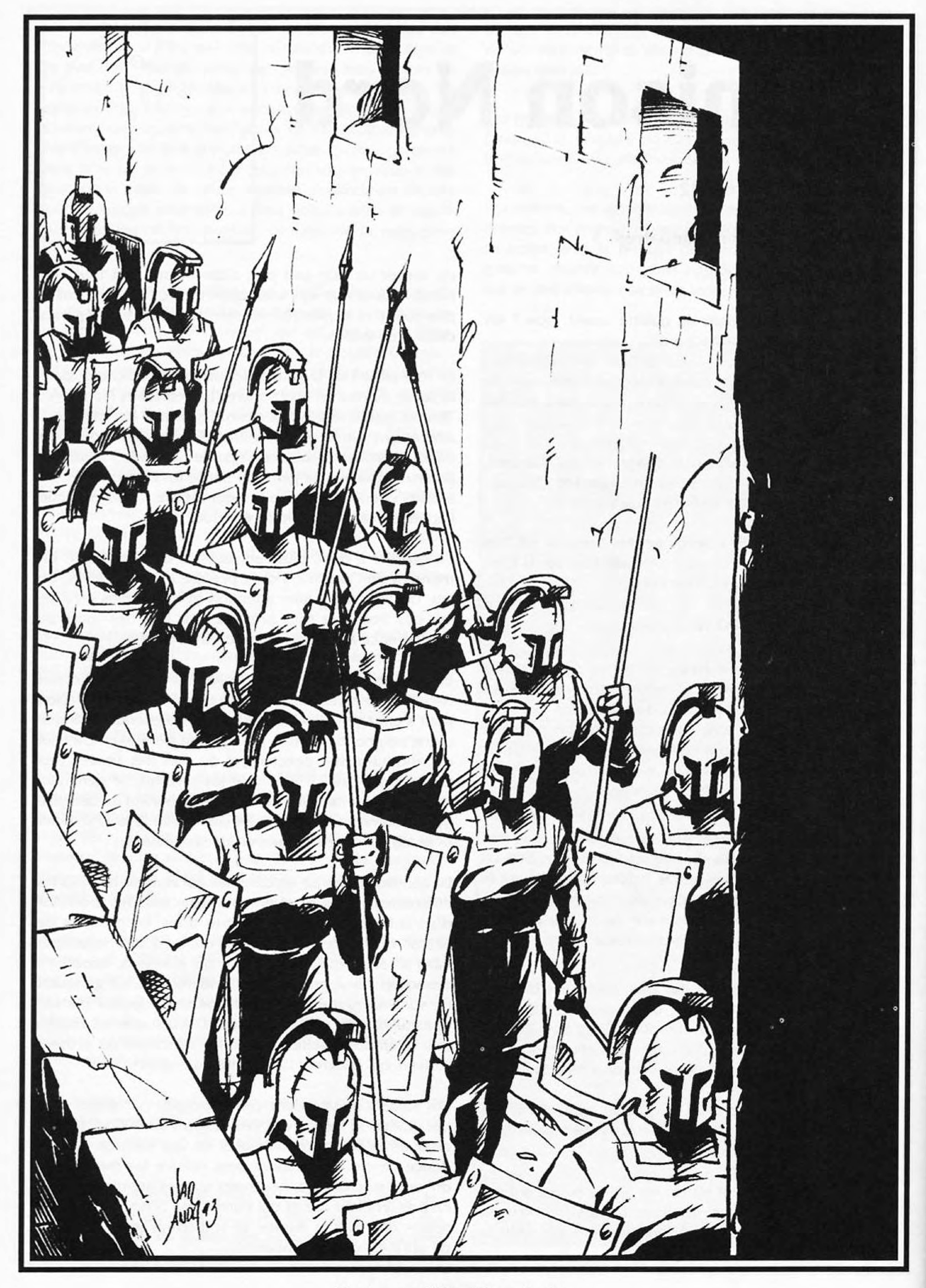
Le rôle officiel de la garnison nord est de défendre toute la partie du mur en contact avec les territoires Piorads (et Thunks par la même occasion). Durant les mois qui précèdent l'arrivée des pillards, une agitation bien compréhensible secoue cette partie de la ville. Après les diverses attaques, la garnison panse les blessures de ses soldats et entre dans une torpeur qu'elle ne quittera que l'année suivante à la même époque.

Ce quartier a donc plusieurs facettes qui dépendent du moment de l'année où on y pénètre et vous, maître de jeu, devrez bien y faire attention (d'autant plus qu'il ne fait pas bon être tout près du mur lors des mois de guerre, et ce aussi bien au nord qu'au sud).

La garnison nord n'est pas réellement un quartier et ses habitants ne paient donc pas de taxes (encore une raison pour s'engager dans l'armée). Elle est cependant dirigée d'une poigne ferme mais juste par un général en chef qui dépend lui-même directement du chef des armées (qui lui, loge au palais). Bien que les révoltes de généraux existent, il est rare que celles-ci se terminent au bénéfice des insoumis et le général en chef garde le plus souvent sa place pendant plusieurs dizaines d'années.

Le quartier est divisé en casernes qui abritent non pas les différentes unités et régiments mais tous les individus d'un même grade. On compte donc 14 groupes de bâtiments (les deux "grades" d'esclaves sont regroupés dans un seul type de bâtiment, qui d'ailleurs, ressemble beaucoup à une prison). Bien évidemment, les généraux ne sont regroupés que dans une seule grosse maison (puisqu'ils sont une cinquantaine) alors que les Footêh (par exemple) habitent dans des centaines de grosses bâtisses qui couvrent la majorité du quartier.

Les soldats n'étant donc pas regroupés par unités mais par grades, la théorie qui veut que les 25.000 soldats de ce quartier soient mobilisables en une journée est une douce utopie. On prendra pour preuve les manœuvres qui ont lieu chaque année avant que les premiers pillards ne pointent leur nez et qui durent une bonne semaine (le temps que tout le monde se souvienne sous les ordres de qui il est censé combattre).



Patrouille Derigion

Lors des mois de guerre, les unités quittent le quartier et vont se répartir sur toute la superficie de Pôle selon des affectations qui dépendent des taxes payées par le quartier en question. On arrive donc à des actions militaires ridicules puisque seuls les quartiers riches sont défendus et que ce sont justement eux qui ne sont pas la proie immédiate des pillards (les premiers quartiers attaqués sont toujours ceux de la périphérie).

On comprend donc mieux pourquoi la guilde des mercenaires de Pôle a autant de succès. Pour une somme modique, chaque quartier (et même chaque individu assez riche) peut, durant les mois de guerre, engager des mercenaires qui vivront aux frais de leur employeur et qui sont censés les défendre contre tout intrusion illicite.

Autant dire que même si les mercenaires en question sont aguerris et efficaces en combat, ils sont beaucoup moins présentables que l'armée régulière. C'est surtout pour cela que de nombreux quartiers riches préfèrent se passer de leurs services plutôt que de les voir arpenter les rues, saouls comme des queues de pelle, dès la tombée de la nuit.

Une petite unité de mercenaires de Pôle est d'ailleurs en faction permanente dans le quartier et son but n'est autre que de coordonner vaguement les agissements des armées mercenaires par rapport aux unités régulières.

Autant dire que ce n'est que rarement le cas puisque les mercenaires de Pôle n'en font qu'à leur tête et que les unités régulières sont trop peu nombreuses pour déclencher un bras de fer tendant à faire régner l'ordre parmi les mercenaires. Pôle est donc officiellement défendue par la tout puissante armée régulière et officieusement par une bande de soudards qui ne sont pas mieux dressés qu'un chien sauvage.

Les unités les plus célèbres du quartier sont les suivantes:

La longue marche: Cette unité d'esclaves forment une avant-garde suicidaire et fanatique qui n'est pas sans rappeler les cadavres de l'armée Alweg. Les membres de cette unité sont élevés dès leur plus jeune âge (ce sont tous des fils d'esclaves enlevés à leurs parents à la naissance) dans le culte de l'empereur. On leur fait croire qu'ils sont tous des enfants de leur suzerain et que mourir pour lui est la moindre des choses.

L'unité est tenue bien à l'écart des autres esclaves de l'armée car une seule conversation pourrait semer le doute dans leur foi pas si inébranlable que cela. A la différence des autres unités d'esclaves, celle-ci n'est pas du tout "gâchée" contre des ennemis plus puissants mais utilisée pour des attaques-suicides sur des points stratégiquement très importants.

La terre tremblante: Cette unité est entièrement composée de chars extra-lourds tirés par dix chevaux. Ce sont d'énormes machines qui datent de plusieurs centaines d'années pour certaines et qui sont couvertes de marques rappelant à tous les dizaines de batailles durant lesquelles ils ont écrasé leurs ennemis à la gloire de l'empereur. Le combat en ville sur de telles machines étant strictement impossible (pour être efficace, un char de guerre doit pouvoir charger en ligne droite pendant plusieurs minutes), cette unité n'a pas été utilisée en combat depuis de nombreuses années et les soldats qui la composent sont tous très désabusés et très peu entraînés. Utiliser maintenant cette unité soi-disant d'élite sans remettre à niveau ses membres serait l'envoyer à une mort certaine. Pire encore, si ces chars étaient récupérés intacts par l'armée Vorozion, elle saurait très bien comment les utiliser.

La huitième centurie: Sur les dix unités de garde impériale qui composent "la crème de la crème" de l'armée Derigion, la huitième est sans doute la plus célèbre si ce n'est la plus entraînée. En effet, c'est la seule qui accepte de jeunes recrues, bien évidemment triées sur le volet.

C'est donc un genre d'unité-école qui forment les soldats qui sont ensuite transférés dans les autres centuries de garde impériale. Cette unité est la seule qui quitte régulièrement les murs de la ville pour aller porter la bonne parole Derigion aux infidèles dans le but avoué de tester les jeunes soldats au combat. Les pertes subies par cette unité sont toujours d'au moins 30% par bataille mais on peut être certain que ceux qui survivent sont dignes de faire partie des unités d'élite les plus célèbres de toute la ville.

Les vierges de fer: Cette unité d'élite est entièrement composée de femmes. Sans faire penser à une unité de Sekekers, les vierges de fer sont tout de même particulièrement agressives et sont pour la plupart lesbiennes. Quand je dis la plupart, cela représente quand même 90% des effectifs (les 10% restantes sont bi-sexuelles). Elles combattent toujours à l'extérieur de la ville car elles sont interdites de séjour dans la plupart des quartiers riches de la ville où les responsables officiels voient d'un très mauvais œil cette unité qu'ils estiment subversive pour la jeunesse Derigion. Quand on sait le genre de fêtes données dans ces quartiers, on comprend mieux la grande hypocrisie de la mentalité Derigion (faites ce que je dis mais ne faites pas ce que je fais).

Ce que peu de gens savent, c'est que le leader de l'unité n'est autre qu'une Chrysalide ayant un jour choisi de retrouver sa famille d'origine dans la capitale Derigion. Dégoûtée par la lâcheté de la population elle s'engagea dans l'armée régulière et devint rapidement gradée à la force du poignet (qui n'a jamais brandit autre chose qu'un sabre magnifiquement sculpté et décoré).

Les ailes de la destinée: Sous ce nom très pompeux se cache la seule unité de cavalerie relativement efficace (que ce soit dans le quartier nord ou dans les autres). Très expérimentés, les soldats qui la composent sont les seuls qui osent combattre les Piorads et leurs terribles montures sur leur propre terrain (c'est-à-dire la grande plaine qui couvre une grande partie de la zone frontière entre Pôle et les régions du nord). En fait, si cette unité remporte de nombreuses victoires, c'est surtout parce que les Piorads sont finalement très peu habitués à combattre des soldats montés et que leurs Chagars sont très difficiles à contrôler lorsqu'ils sont à portée de mâchoires de beaux chevaux grassouillets.

Le résultat habituel est que le cheval est tué immédiatement mais que le Piorad se retrouve par terre en moins de deux. Il ne reste plus ensuite au cavalier Derigion désormais à pied, qu'à finir le travail avant que le Piorad ne se relève. Cette tactique risquée fonctionne cependant à merveille même si les pertes en chevaux sont toujours énormes.

Les boucliers: Cette unité de génie excelle dans la construction de protections visant à protéger les troupes régulières contre les volées de flèches Thunks. Ils sont très courageux (pour des soldats du génie) et n'hésitent pas à construire leurs boucliers et leurs murets sous le feu de l'ennemi. Il arrive même qu'ils se servent de leur corps (préalablement recouvert de couches de cuir et de bois) pour protéger les leurs pendant que ces derniers construisent des protections plus solides et plus durables. Il suffit de 20 hommes et de quatre heures pour transformer un pan de mur ou un petit village en forteresse immunisée aux armes de jet. Une unité similaire appelée "les fossés" emploient leurs talents de constructeurs à la confection d'énormes pièges dont le but est de casser les charges de Piorads montés sur Chagars. Comme le disent les membres de cette unité: Un Piorad monté vaut cinq Piorads à pied.

Les unités de base sont le plus souvent utilisées comme service d'ordre lors d'événements importants ou comme miliciens dans les quartiers les plus riches (et les plus dangereux). Ces postes à faibles risques sont les plus prisés par ceux qui considèrent leur travail comme une planque bien tranquille et aucune unité d'élite n'est jamais affectée à un tel rôle. Ces postes de garnison purs et simples sont plus souvent l'apanage du quartier ouest et celui que nous décrivons ici est tout de même beaucoup plus tourné vers la bataille rangée que vers le service d'ordre.

Pour les militaires célibataires, le quartier regorgent de petits bouges où la Siffan coule à flots et où les serveuses ne sont pas farouches. L'annexe locale de la guilde des courtisans est uniquement fréquentée par les leaders prestigieux (en fait, par ceux qui ont assez de Cestes pour passer une nuit dans cet endroit charmeur). La guilde permet aussi aux autres prostituées "bas de gamme" de passer des examens médicaux qui évitent la propagation trop rapide de maladies vénériennes. Ces soins sont gratuits et on suppose que c'est le gouvernement Derigion lui-même qui paie la guilde (en effet, l'empire n'a aucune envie de voir son armée dépérir à cause d'une maladie contagieuse).

Le quartier possède aussi une arène, entièrement entretenue par une des unités d'élite de gladiateurs, et qui tentent tant bien que mal de se faire de l'argent durant leurs temps libres. Ils se servent du lieu pour s'entraîner un peu plus virilement que les autres (les combats au premier sang sont de mise et les combats à mort sont rares mais pas inconnus). L'arène est d'ailleurs souvent mise en cause par les riches propriétaires des quartiers d'arènes qui voient dans ce petit travail artisanal un manque à gagner certain. En effet, la plupart des soldats amateurs de combats préfèrent rester dans leur quartier que de parcourir quelquefois plusieurs kilomètres pour contempler un spectacle quasi-identique (même si les gladiateurs sont moins prestigieux, les combattants sont tous volontaires et l'ambiance est plus saine que dans les arènes officielles ou le Ceste reste l'arme la plus importante).

Les gladiateurs sont, comme chacun le sait, des unités très puissantes mais bien trop rares pour que leur utilisation fasse pencher la balance du côté de l'armée Derigion. En résumé, même si l'empire garde Pôle parce que c'est un endroit relativement facile à défendre, il sera dans l'impossibilité totale de retrouver un jour sa gloire passée. La plupart des soldats le savent bien et sont légèrement désabusés lorsqu'ils sont rencontrés en dehors de la ville. A l'intérieur par contre, ils sont aussi féroces qu'une louve défendant ses petits car ils savent que s'ils ne tiennent pas le bout de mur qui leur est confié, c'est l'empire entier qui s'écroulera. Les rumeurs qui parcourent ce quartier quant à la cruauté des armées Vorozions et Piorads ne leur laissent pas de choix (quand on parle de rumeurs, il faut bien dire que la plupart des exactions commises par ces armées sont tout de même réelles, bien que relativement rares pour ce qui est des Vorozions).

Même si tous les quartiers de garnison sont censés se ressembler, chacun des quatre à sa propre personnalité et sa propre utilisation militaire. De taille approximativement identique, ces grandes zones militarisées contiennent à peu près toutes 100.000 personnes dont 50.000 combattants. On note cependant les différences suivantes:

La garnison nord: Elle contient surtout des fantassins et du génie militaire qui excellent dans la construction rapide d'obstacles anti-cavalerie et de protections contre les armes de jet. Ceci s'explique par le simple fait que la zone protégée par cette garnison est le plus souvent victime des attaques Piorads et Thunks lors des mois de guerre. En outre, elle contient quelques unités de chars de guerre qui sont le seul type de cavalerie capable de résister aux puissants Chagars. Etre affecté à cette

garnison est plutôt bien vu par les soldats puisque même si les Piorads sont de féroces combattants, il n'attaquent Pôle que durant de très courtes périodes de l'année.

La garnison est: Cette garnison est plutôt un gigantesque terrain d'entraînement et de repos pour les troupes placées en dehors de la ville, tout près de la frontière Vorozion. C'est là que l'on forme les nouvelles unités et que l'on tente de rafistoler celles qui ont subies trop de pertes.

Un passage dans cette garnison n'est jamais bon signe puisqu'elle précède sans aucun doute un envoi sur le front illico presto. La guerre Derigion-Vorozion étant une suite de petites escarmouches, une affectation au front est ce qui peut arriver de pire à tout soldat de l'empire.

La garnison ouest: C'est sans aucun doute la planque de l'armée Derigion. La frontière ouest étant très calme tout au long de l'année, les soldats stationnés ici n'ont pour rôle que d'escorter quelques convois partant ou revenant des territoires Batranobans ou de contrôler de temps à autres la contenance des lourds chariots qui pénètrent à Pôle (le plus souvent à la recherche d'épices interdits à l'importation).

Etre un soldat dans ce quartier est très mal vu par ceux qui n'ont pas cette chance. Les soldats en ont même créé une insulte particulière: "Toi, on dirait que tu viens du quartier ouest".

La garnison sud: C'est cette garnison qui abrite 90% de la cavalerie Derigion. Ces unités sont spécialisées dans la chasse aux Gadhars et aux Sekekers dans les plaines centrales. Les affectations aux petits forts qui criblent cette région, bien au sud de Pôle, sont assez bien vues par les soldats même si ce n'est pas un poste de tout repos (le combat contre des Sekekers n'est jamais une partie de plaisir, surtout lorsque ce combat se déroule sur leur territoire).

Les membres des unités de cavalerie sont pour la plupart très mégalos et il n'est pas rare que des pots-de-vin soient versés aux responsables des affectations pour éviter qu'ils aillent combattre contre les Piorads au nord ou contre les Vorozions à l'est. De là à dire qu'ils sont lâches, c'est une petite crevasse que de nombreux fantassins s'empressent de franchir.

Le palais, quant à lui, possède une petite garnison responsable de la sécurité de l'endroit et des quartiers très riches ainsi que de grands baraquements censés servir à accueillir les deux unités de gardes impériaux (bien que ceux-ci soient souvent absents, dépêchés qu'ils sont sur les points chauds de la frontière).

Même si les postes à responsabilité ne peuvent pas être tenus par des porteurs d'arme, ces derniers sont relativement communs dans ce quartier. Les leaders de la plupart des unités d'élite sont porteurs (au moins d'armes mineures) uniquement dans le but d'augmenter leur puissance offensive.

Les armes très extrêmistes ne restent de toute façon que très peu de temps dans ce quartier puisque les combats y sont tout de même assez rares.

Les sociétés secrètes de la Mort carmin, de l'Ordre nouveau ou de la Loi du sang sont relativement bien implantées dans ce quartier. La mentalité de l'Ordre nouveau est d'ailleurs particulièrement compatible avec la mentalité du soldat Derigion de base, xénophobe et raciste.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

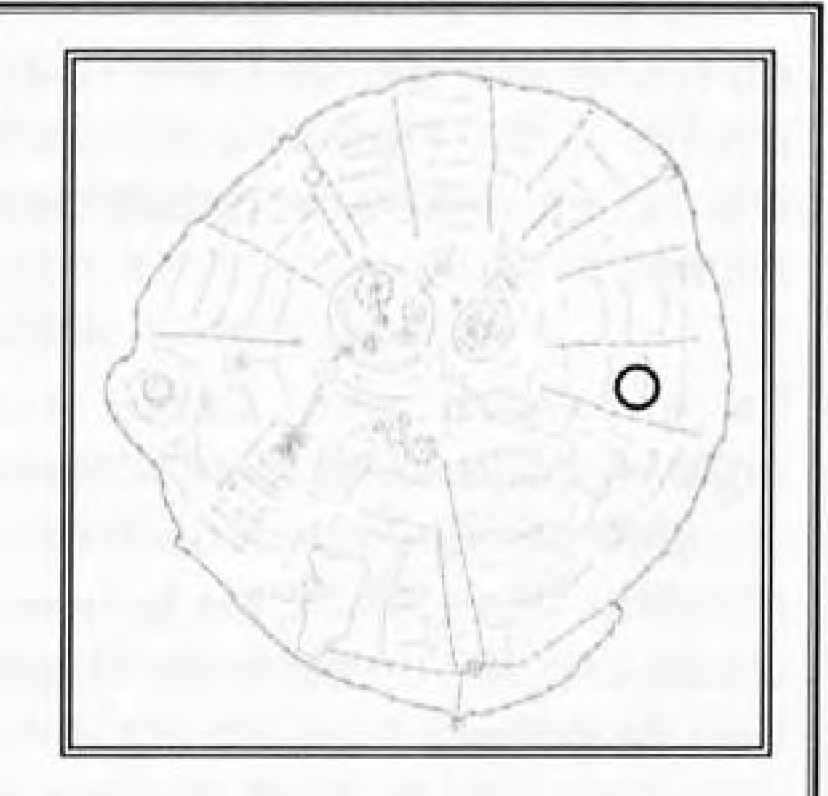
Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	3
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	1
Guilde des cartographes	1
Guilde des coursiers	1
Guilde des écrivains	2
Guilde des mercenaires de Pôle	8
Guilde des épiciers	2
Guilde des voyageurs	1
Guilde des courtisans	3

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	5
L'éclipse de lune	1
Les adeptes de Muffin	2
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	4
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	1
Le mois du bonheur	1
Plaisir infini	2
L'ordre nouveau	8

Sous les pavés, l'égout



Secteur XXV, Quartier 4

Nombre de quartiers similaires: 103

Citations typiques:

"C'est pas que c'est très chiant les Sekekers. Mais vous pensez bien, pour les enfants c'est pas très sain toutes ces donzelles qui se baladent à poil toute la journée. Ok, avec les Gadhars y'a le bruit et l'odeur, mais quand même".

"Ouais franchement les cafards c'est pas bien payé mais les rats c'est quand même plus méchant non ? De toute façon j'm'en fous. Je m'en ramasse trois cents par jour".

"Mais puisque je te le dis. Dix kilos de merde sur la tronche. Mais oui juste là. Un peu plus à gauche. Oui là".

"Klonk. Flouchhh".

"Ben tu vois ce que je t'avais dit".

Population: 12.000 habitants.

Alors que les rues de Pôle sont déjà largement bondées par des dizaines de milliers d'habitants, les égouts de cette même mégapole ne sont pas en reste. Lorsqu'il ne reste plus de place pour les êtres humains en surface, ceux-ci viennent dans les profondeurs de la terre, voler un petit morceau de terre battue aux rats et autres vermines souterraines.

Note: Dans tout le texte qui suit, sauf indications contraires, lorsque le mot sous-sol est utilisé, il représente la zone habitable située directement sous la surface du sol et pas les grands réseaux de cavernes souterraines situées bien plus profondément dans les entrailles de la ville.

La vie dans les sous-sols n'est pas plus déplaisante que dans les petites maisons à étages surpeuplées de la surface. Le temps y passe plus lentement semble-t-il et l'air y est finalement beaucoup plus frais et ce, surtout durant les mois d'été.

Même si la criminalité y est importante, les truands et voleurs en tous genres qui y logent préfèrent voler ceux qui possèdent quelque chose c'est-à-dire ceux de la surface (en particulier dans les quartiers bourgeois et commerciaux).

Tous les quartiers possèdent leur équivalent souterrain. Presque toutes ces zones sont reliées entre elles (par des petites galeries plus ou moins bien entretenues. Seule la zone située sous le palais est coupée des autres par une série de murs en pierre et de siphons pleins d'eau.

Il faut savoir aussi que les frontières des égouts ne sont pas les mêmes que les frontières des quartiers (il y a de toute façon moins de quartiers d'égouts et chacun est donc théoriquement plus grand qu'un quartier de surface) et que cela ne facilite pas la surveillance des malandrins qui se servent des galeries souterraines pour passer d'un quartier à l'autre.

Les égouts sont considérés comme des quartiers à part entière depuis 991, après que les habitants de la surface s'estimèrent incapables de faire régner l'ordre dans leurs sous-sols. Etre maire d'un de ces quartier est assez simple: On achète simplement le droit d'être maire, ce qui accorde divers pouvoirs législatifs (dont celui qui permet de rendre la justice et de faire incarcérer des prévenus dans les geôles impériales) mais qui oblige le porteur à verser un impôt qui dépend du nombre d'habitants vivant dans le quartier concerné.

On peut même acheter plusieurs postes si on estime avoir les reins assez solides pour mener ses affaires. Mais il ne faut pas se leurrer: Bien géré, un quartier en sous-sol s'avère très productif; il suffit pour cela de récolter plus d'impôts que l'on doit en verser à l'empire.

Evidemment, pour que les habitants acceptent de payer cet impôt, il faut qu'ils en aient la possibilité et qu'ils estiment que le bien-être apporté par la municipalité vaut tous les Cestes qu'ils lui donnent.

Il faut donc avant toute chose que les citoyens du sous-sol aient un travail fixe et stable. De nombreux petits métiers (en particulier l'artisanat) ne demandent pas à travailler au grand jour et on trouve dans les égouts de véritables usines qui fabriquent des matériaux de première nécessité (et qui sont éventuellement les sous-traitants des quartiers industriels). La plupart de ces commerçants et artisans sont cependant spécialisés dans la culture et la récolte de toutes les formes de vie végétales qui peuplent les égouts et les sous-sols de Pôle (voir à ce sujet le chapitre consacré au sous-sol proprement dit).



Rat géant

Certaines mêmes y élèvent des formes de vie animales (mais il est rare qu'un habitant de la surface achète en toute connaissance de cause du pâté de taupe ou des chaussons en peau de rat).

Il faut ensuite que les citoyens se sentent bien dans leur quartier et qu'écrasés par les impôts, ils ne pensent pas tout de suite à déguerpir, rejoignant qui une autre partie des égouts, qui la surface. Les préoccupations principales des habitants des égouts sont de trois types:

Les conditions d'hygiène: La plupart des rebuts venant de la surface atterrissent sans ménagement dans les égouts. Il faut bien dire qu'à la base c'est le but premier d'un égout (avec celui qui consiste à récolter l'eau de pluie). Mais ces endroits étant désormais utilisés par des êtres humains qui souhaitent bien vivre comme tout le monde, le maire se devra de trouver une solution pour que la situation ne devienne vite intenable, et que son quartier, devenu insalubre par les déjections des habitants de la surface, ne soit déserté par ses locataires humains (à la plus grande joie des autres: rats, cafards et autres vermines en tous genres). Le maire fait donc le plus souvent appel à des artisans maçons qui façonnent des centaines de mètres de canalisations dont le but est de faire transiter toute cette merde vers les étages inférieurs (là où il n'existe aucun habitant susceptible de verser un loyer). Certains maires se contentent simplement de murer les conduits où les font dévier en direction de leurs voisins. Autant dire que ce genre de pratiques risquent souvent de mal se terminer pour leur instigateur. Une fois les déjections stoppées, il ne reste plus qu'à faire la chasse aux vermines qui vivent en compagnie des habitants du quartier. Il n'est pas étonnant que les chasseurs de rats soient très bien payés et que la chasse aux cafards soit un loisir aussi lucratif que pratiqué.

La sécurité: Les truands et les voleurs de toutes sortes qui sillonnent en permanence les égouts ne sont pas très bien vus par la population locale et il est du rôle du maire de limiter leurs déplacement intempestifs. La mise en place d'une milice régulière, bien armée, bien payée et bien entraînée est la moindre des choses. Il faut ensuite prévoir un moyen d'éclairer efficacement les parties les plus utilisées des égouts tout en tenant compte des limitations propres à ce genre d'endroits (un éclairage avec des torches produit, par exemple, bien trop de fumée pour être efficace dans les petits boyaux).

La défense du quartier: Même si les égouts sont assez rarement utilisés par les pillards pour entrer dans Pôle, les habitants des égouts sont victimes tout au long de l'année des raids meurtriers de petits groupes de guerriers qui comptent bien, en passant par les égouts, déboucher dans les quartiers les plus riches de Pôle et ainsi pouvoir piller sans avoir à franchir les hauts murs qui les ceinturent. Ces attaques sont le plus souvent effectuées par des Thunks, des Gadhars ou des Sekekers qui ne sont pas, il faut bien l'avouer, parmi les peuples les plus idiots. Les défenses des égouts doivent donc être particulièrement étudiées en fonction de ce type d'adversaires. Les pièges sont bien entendu très nombreux et le plus dur du travail consiste à les entretenir régulièrement tout en faisant bien attention que les habitants ne risquent pas de s'y faire prendre. Ces pièges, le plus souvent technologiques, coûtent très chers et nécessitent l'intervention régulière d'artisans expérimentés.

Les maires ayant beaucoup de frais et relativement peu de revenus doivent rapidement trouver d'autres moyens pour payer leur tribut à l'empire. Certains malhonnêtes vendent une partie de leur quartier à des pillards étrangers à la ville qui peuvent ainsi préparer en toutes quiétudes leurs attaques sur la ville.

Si cette pratique vis-à-vis des Thunks est assez répandue, les enclaves vendues aux Sekekers ont le plus souvent un effet déplorable sur la population locale (et il y a toujours un petit malin pour aller se plaindre à la garnison de surface la plus proche que ses voisins ne sont autres que des Tourbillons).

D'autres, plus malins, utilisent de grands locaux vident pour créer toutes sortes d'abris secrets destinées à héberger les guildes les plus influentes de la ville. Bien que la plupart aient pignon sur rue, elles sont quelquefois bien contentes de trouver dans ces lieux obscurs et secrets des lieux de réunions et/ou de rangement où elles peuvent se livrer à de coupables complots. Bien que rien de tout cela ne soit prouvé, on pense que tous les locaux de la guilde des courtisans possèdent leur équivalent souterrain dans le quartier inférieur juste en dessous.

De nombreux coursiers préfèrent même passer par les égouts pour porter des messages urgents ou secrets (mais uniquement si le quartier est bien éclairé, bien fléché et surtout particulièrement sûr). Ces coursiers paient normalement un forfait mensuel qui leur permet de se déplacer ainsi bien plus rapidement que dans les rues encombrées de la surface.

Les sectes et les sociétés secrètes sont elles aussi très intéressées par les locaux souterrains mais sont très peu enclins à payer quoi que ce soit pour les obtenir. Lorsqu'une secte veut un local, elle l'obtient plutôt en menaçant son propriétaire ou en le manipulant adroitement qu'en lui payant un loyer mensuel.

L'arrivée en force d'une secte n'est jamais bien vue par les habitants ou par les dirigeants d'un secteur d'égout et toutes sont très mal vues en général (même si elles sont pacifiques).

C'est aussi pour cela que les porteurs d'arme sont très mal accueillis dans ces souterrains. On se méfie d'eux encore plus qu'à la surface et le seul fait de leur adresser la parole est preuve d'une quelconque alliance avec eux

(l'individu est alors immédiatement mis à l'écart du reste de cette micro-société). Il ne fait donc pas bon se promener dans les recoins des égouts si vous cherchez de la compagnie. Pour ce qui est des vraiment mauvaises rencontres, la aussi c'est le calme plat: les truands préféreront dix fois attaquer un marchand bien dodu qu'un porteur d'arme qu'ils soupçonneront toujours de faire partie d'une secte aux ramifications nombreuses et à la puissance par trop importante par rapport à leur petite vie de minable.

Comme tous les quartiers de surface, les égouts possèdent nombre de petits métiers exotiques. Je me propose de vous en décrire quelques-uns:

La vasque: Cette gigantesque mare est le déversoir des latrines et des poubelles de centaines de maisons de la surface. L'atmosphère y est suffocante et les conditions d'hygiène y sont désastreuses. Certains rebuts de la société y vivent tout de même, récoltant à l'aide de grands râteaux tous les objets qui peuvent avoir de la valeur. C'est un travail exténuant et qui ne permet pas d'espérer faire fortune un jour à moins qu'une femme de bourgeois maladroite fasse tomber un petit bijou dans ses latrines.

Mais cela arrive, pas souvent, mais on estime que tous les six mois, un ramasseur ainsi gâté quitte cette zone insalubre pour acheter une petite maison et un petit commerce en surface. Et c'est dans l'espoir de toucher le gros lot que tous ratissent et creusent dans la couche d'immondices tous les jours plus importante. C'est un peu comme le loto, c'est facile, pas cher et cela peut surtout vous rapporter une maladie mortelle et contagieuse.

Les vendeurs d'eau: Même si les sources qui produisent de l'eau sous pression sont rares, elles peuvent sans aucun doute fournir de l'eau pour des centaines de maisons. Seulement voilà, il est très difficile, voire impossible de créer un réseau de tuyaux assez solides pour amener cette eau pure et sous pression dans les cuves d'une maison située en surface et à plusieurs centaines de mètres de là. Malgré cela, de nombreux artisans plombiers ont la lourde tache d'acheminer cette eau à des clients qui paient quelquefois des sommes très importantes pour bénéficier d'un tel confort.

Les sommes en jeu sont énormes (plusieurs milliers de Cestes) et nécessitent quelquefois plusieurs mois de travail (selon la dureté de la roche à traverser et la distance entre la maison et la source). Même si ce travail est bien payé, rares sont les artisans plombiers puisque les bourgeois assez riches pour faire venir l'eau jusqu'à eux sont tout de même très peu nombreux. Certaines sources fournissent de l'eau chaude sous pression et le tarif à payer pour obtenir un tel liquide chez soi est jusqu'à dix fois supérieur (les sommes en jeux sont tellement importantes que seuls les plus riches habitants de Pôle peuvent en profiter).

Acheter une maison qui dispose d'eau sous pression (chaude ou froide) est très difficile et surtout très cher (quelque soit le quartier ou la vetusté de la maison). Certains maires "de surface" utilisent ces sources pour créer de superbes jets d'eau sur les places publiques mais cela reste tout de même très rare.

Les termites de pierre: La construction de maisons à Pôle est toujours un problème car il n'y a pas assez de pierres pour tout le monde. Evidemment on peut construire avec des briques, de la terre ou même avec du bois mais rien ne vaut une bonne maison en pierre de taille. Ces morceaux de rochers sont donc très recherchées par les bâtisseurs et ils font quelquefois appel à des revendeurs de pierre tout juste sortis des égouts.

Ces maçons d'un type tout particulier volent des pierres dans les soubassements des grandes maisons anciennes. Ils volent une pierre, puis deux, puis un mur entier. Ils étayent leurs travaux avec du bois qui, une fois vermoulu, ne sert plus à grand chose et surtout ne soutient plus rien du tout (de toute façon les voleurs se moquent de l'écroulement de la maison et ne posent des étais que pour ne pas être ensevelis durant leurs travaux).

Certains poussent même le vice jusqu'à enlever eux-mêmes les étais une fois leur forfait accompli, histoire de pouvoir les réutiliser plus loin. C'est donc avec effarement que les propriétaires s'aperçoivent un jour que leur maison s'écroule, complètement rongée de l'intérieur par ceux que l'on appelle, dans les quartiers riches plus souvent victimes de ces voleurs très spéciaux, les termites de pierre. Oh bien sûr, on peut repérer une maison attaquée par ses soubassements. En collant l'oreille contre les murs on entend très distinctement les coups de burins et le propriétaire doit ensuite engager des mercenaires pour descendre dans les égouts et faire taire les voleurs. C'est un travail difficile pour qui n'est pas habitué à combattre dans le noir le plus total et cela représente toujours des frais importants pour la victime. Certains propriétaires d'égouts "protègent" les maisons des bourgeois qui lui versent un somme mensuelle mais cela s'apparente plus à du racket qu'à une protection réelle et effective.

Les marins: Mêmes si les égouts proprement dits ne représentent qu'une faible partie du quartier, ces grands ruisseaux souterrains qui serpentent dans les entrailles de la ville sont souvent utilisés par des marchands sans scrupules pour transporter des marchandises interdites ou surtaxées en surface. On murmure même que les égouts rejoignent le canal à un endroit secret (personne n'a pu encore le découvrir et ils faut bien dire que, vu la différence de profondeur entre les deux, cela semble tout de même bien improbable). Les bateaux utilisés par ces marins très spéciaux ressemblent à ceux qui parcourent le canal mais en plus petits.

Ils ont toujours le fond plat car les égouts sont peu profonds et se meuvent par une grande perche que le marin utilise avec grande force et persévérance.

Ces barges sont le plus souvent armées d'une grosse arbalète fixée sur un pivot (à l'avant ou l'arrière) et de deux ou trois grosse brutes toutes prêtes à jouer du gourdin ou du sabre.

Comme toutes les marchandises qui transitent par les égouts sont interdites ou très précieuses, les brigands et les pirates sont nombreux. Les marins sont donc le plus souvent des guerriers vétérans qui n'ont pas froid aux yeux et qui incitent plus d'un voleur à choisir une cible bien plus facile.

Les chasseurs de vermine: Malgré ce que l'on peut croire, les chasseurs de rats et de cafards sont parmi les artisans les mieux payés des égouts. Ce sont eux qui nettoient les zones habitées des animaux indésirables. Certes, il n'y a pas que des rats et des cafards puisqu'on y trouve aussi des crapauds et serpents venimeux ainsi que, plus rarement, les gros insectes appelés "cracheurs" et qui sont la terreur des chasseurs de ces quartiers.

Ces artisans chassent à l'aide d'armes aussi pratiques qu'originales: des arbalètes miniatures pour tuer les rats à distance, des grandes perches enduites de colle forte pour récurer les tuyaux où se logent les cafards ou bien encore une multitude de poisons qui ont la particularité d'être inoffensifs pour l'homme (certains artisans utilisent du poison tout à fait mortel pour l'être humain de base mais sont le plus souvent victimes de leur propre piège un jour ou l'autre).

En ce qui concerne les pièges, de nombreux artisans chasseurs en fabriquent aussi des versions plus grandes qui sont placés dans les conduits désaffectés et qui sont censés préserver le quartier de l'invasion d'ennemis en dehors des mois de guerre.

Les cartographes: La guilde des cartographes a décidé, depuis 1021, de faire une série de plans les plus exacts possibles et a donc engagé de nombreux "pigistes" qui risquent leur vie en mesurant tous les petits boyaux qu'ils visitent. Le travail est rendu particulièrement ardu par la nécessité de faire des plans en trois dimensions et surtout parce que le noir total ne simplifie ni les mesures ni l'orientation.

C'est un travail relativement mal payé et uniquement proposé aux étudiants cartographes de la surface. La survie dans les égouts étant une compétence qui ne s'apprend pas à l'école, les pertes sont importantes et le plan est loin d'être terminé. Dernièrement, la guilde a fait appel à des porteurs d'armes mineures et il semble que depuis ce moment, les plans arrivent tous les jours plus nombreux dans les locaux de la guilde. De toute façon, ces plans sont plus ou moins obsolètes à peine arrivés à la surface simplement parce que les éboulements sont fréquents et que les habitants des égouts ne rechignent pas à creuser leurs propres galeries s'ils en ont besoin. Ce travail est donc très difficile et, il faut bien le dire, certainement irréalisable sans moyens magiques importants.

Quoi qu'il en soit, les égouts restent un fantastique moyen de déplacement pour tout individu qui ne souhaite pas être remarqué ainsi que la façon la plus simple pour se rendre dans les niveaux inférieurs de la ville, encore plus exotiques et encore plus dangereux: le sous-sol proprement dit et ses immenses cavernes.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

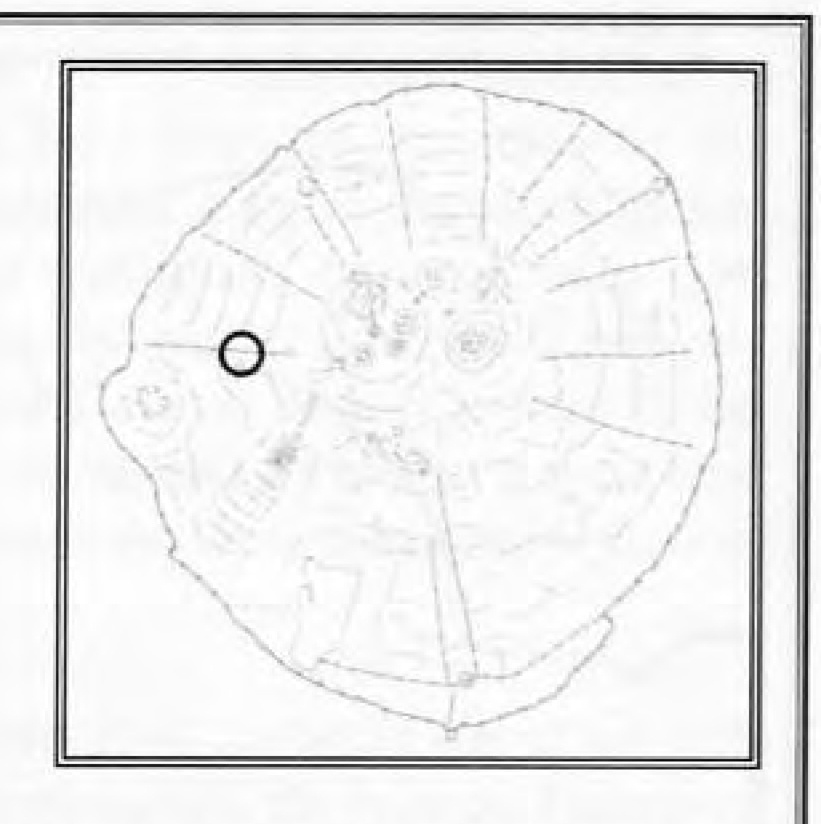
Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	2
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	4
Guilde des cartographes	6
Guilde des coursiers	6
Guilde des écrivains	2
Guilde des mercenaires de Pôle	4
Guilde des épiciers	2
Guilde des voyageurs	2
Guilde des courtisans	2

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	4
L'éclipse de lune	3
Les adeptes de Muffin	6
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	3
La route sans fin	3
Les joyaux de Pôle	5
Le mois du bonheur	5
Plaisir infini	6
L'ordre nouveau	5

Les Manufactures des Gobe-Nains



Secteur VI, Quartier 4

Nombre de quartiers similaires: 5

Citations typiques:

"Elle ne marche pas du tout votre montre. Je l'ai portée trois jours et elle s'est arrêtée de fonctionner tout d'un coup ! Je veux être remboursé !
Vous l'avez remontée ?
Remonter quoi ?"

"Et la différence entre l'esprit de parfum et le parfum ?
Chez Tiorh, la fragrance de Poisson est telle que la concentration de l'esprit de parfum est très proche du parfum. C'est donc presque la même chose. Le parfum en lui-même serait beaucoup trop fort, à moins que ne soit pour parfumer un polac, hi, hi !
Hum... Il me faut du parfum, alors... Même si je dois l'acheter au litre. Quand on aime, on ne compte pas."

"Vous avez eu des problèmes avec notre lit à eau ? Votre femme s'est accidentellement noyée dedans ? Vous vous foutez de moi ?"

"Je voudrais des lorgnons, je ne vois plus du tout...
Comme vous pouvez le voir, nous avons justement plusieurs modèles...
Où ça ?"

Population: 16.000 habitants.

L'Empire Derigion s'écroulant, il entraîna avec lui la plupart des unités de production de Pôle. Toutes les industries lourdes, qui concernaient essentiellement la réalisation des grands travaux publics et les grands chantiers stoppèrent peu à peu leurs activités. Alors que les Derigions étaient connus pour leurs palais, leurs aqueducs, leurs routes prestigieuses, ils durent penser rapidement à la reconversion et laisser tous leurs grands œuvres à l'abandon. De toutes façons, l'Empire se résumant à présent à la cité de Pôle, les ingénieurs Derigions auraient eu du mal à assumer le service après vente sur des ouvrages en plein territoire Vorozion ou Batranoban.

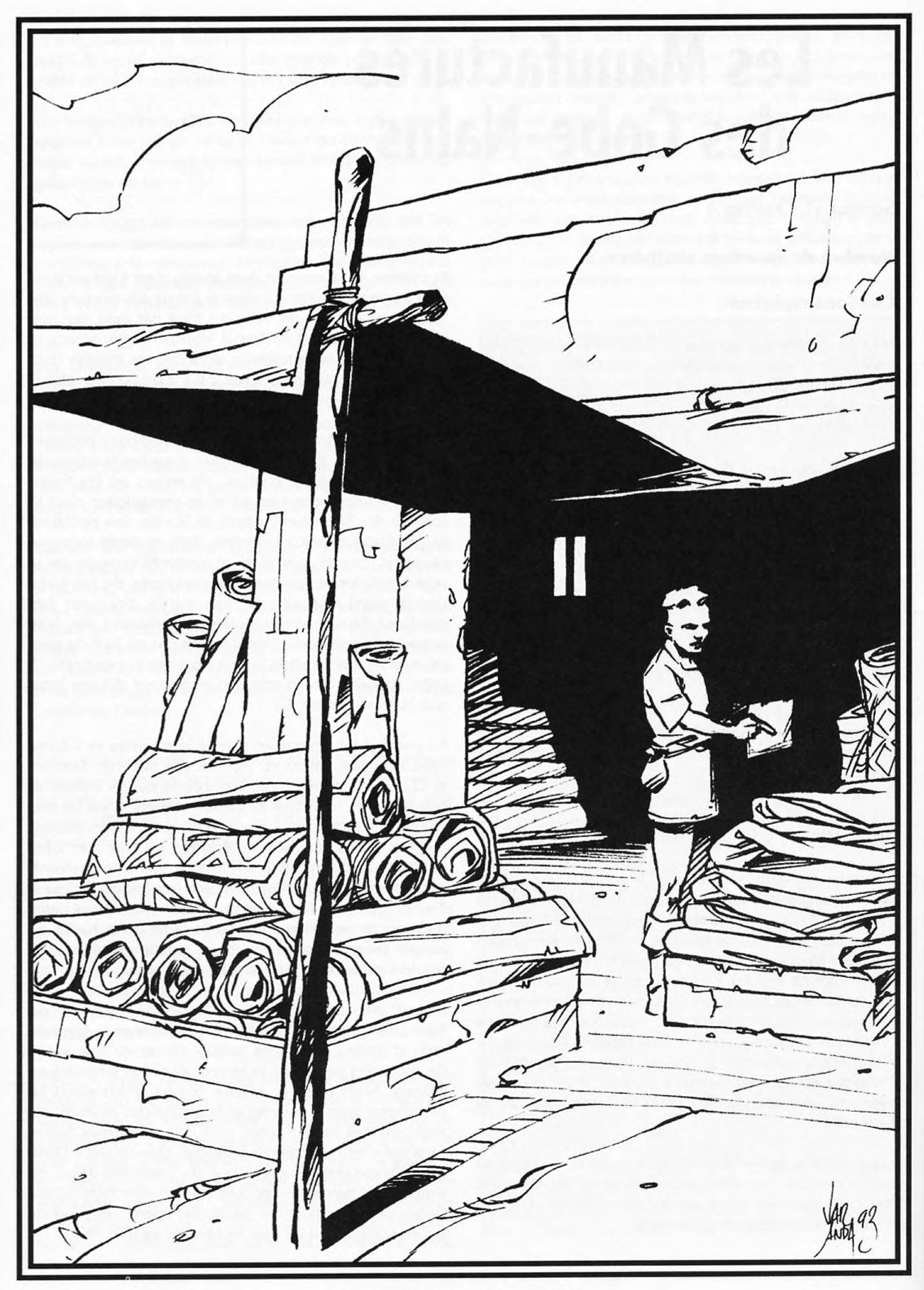
Les industries légères existantes se sont développées du mieux qu'elles pouvaient et chacun tente actuellement de récupérer des parts sur les concurrents dans un marché qui stagne lamentablement.

Et comme c'est souvent dans le cas, c'est l'industrie du luxe et de l'artisanat qui s'est le mieux développée. Ne nous bouchons pas les yeux, ce n'est pas pour rien que les compétences d'Artisanat Vorozion concernent la Maçonnerie et la Ferronnerie alors que les mêmes chez les Derigions concernent l'Art... Il y a de bonnes raisons à cela...

Le nom des Manufactures des Gobe-Nains provient d'une ancienne légende qui court dans ces quartiers de Pôle. Il y a bien longtemps, du temps où les Nains accomplissaient des merveilles de construction pour le compte des Elfes alors maîtres de la ville, une poche de magie glauque créa un monstre. Tout de dents constitué et d'une férocité rare, il fit un véritable carnage sur la population locale, uniquement constituée de nains qui travaillaient la joaillerie. Les Nains, pourtant des créatures fières et valeureuses ne pouvaient rien faire sinon se faire dévorer, ce qui n'était pas du tout du goût de tout le monde, mis à part les rares masochistes. Il fallut attendre l'intervention d'un porteur d'Arme pour que le massacre prit fin.

Le combat fut épique et quand le monstre et l'Arme Dieu se rencontrèrent on raconte que Nænerg, Taamish et Œphis s'arrêtèrent dans leur course pour y assister et que le temps lui-même suspendit son vol. C'est un peu exagéré, d'autant plus que les Armes Dieux n'avaient pas fait leur apparition à l'époque où Nains et Elfes habitaient Pôle, mais les humains, comme souvent, superposèrent leurs légendes aux traditions antiques. Tout ce qui arriva fut quelques étincelles quand les dents du monstre se refermèrent sur la lame de la hache de bataille du guerrier et surtout une grande gerbe pourpre quand l'arme fouilla les entrailles de la bête.

Depuis ce temps, Elfes et Nains ont disparu de Tanæphis, enfin tout semble le supposer et la légende enfla d'années en années jusqu'à conter qu'une armée de monstres semaient la terreur dans les populations naines. Mais dans le même temps, l'Artisanat se développa dans le quartier et la qualité des produits qui sortaient des ateliers était telle que nombreux furent ceux qui virent une touche magique. Que ce soit à cause d'une puissante magie venue du fond des âges, ou simplement parce que les ouvriers des manufactures des Gobe-Nains s'appliquent particulièrement, les produits qui en sortent sont les plus recherchés de tout Pôle.



Fabricant de tapis

Les Manufactures sont composées de centaines d'ateliers et de comptoirs de vente. La plupart des artisans rechignent à vendre au détail à des particuliers, préférant réserver leurs productions pour les marchés et les bazars de la ville ou pour l'exportation. Mais si le paiement se fait au comptant et que la transaction n'apparaît pas sur les livres de compte, il y a toujours moyen de s'arranger, ce qui permet d'acheter armes et armures jusqu'à 50% de leur prix de base, ce qui n'est pas à négliger.

Certes, les armures Derigions sont un poil plus cher que leurs équivalents Vorozions, mais la réduction obtenue fait que leur prix est très compétitif. Et uniquement pour vous faire envie, elles sont beaucoup plus belles, plus travaillées et sont souvent ornées de décorations très stylées !

Mais assez parlé armures, nous y reviendrons de toutes façons un peu plus loin. Les Manufactures des Gobe-Nains concentrent donc leur production sur les produits dits de luxe, du moins de qualité : meubles et décoration, tissus et haute couture, cuirs et peausseries, verres et cristalleries, céramiques et porcelaines, joaillerie et bijoux, armes et armures.

S'ajoutent à cela tous les métiers annexes, les dentelliers, les couturiers, les peintres, les architectes, les sculpteurs, les parfumeurs, les chapeliers, les horlogers, bref tout pour faire un monde viable.

Alors que les artisans semblent indépendants, ils travaillent presque tous indirectement pour la même personne, Antonin Narchique, de la Guilde des Marchands.

Les matières premières sont acheminées par la route jusqu'aux manufactures et proviennent de tout le continent, à l'exception des cuirs et des peaux qui transitent par les tanneries impériales, près du fleuve, l'odeur étant franchement insupportable. Les manufactures ressemblent à de gigantesques halles, une par corps de métier, construites solidement en pierre et couvertes de plaques de verre, du moins le semble-t-il. L'éclairage se fait à la bougie ou à la lampe à pétrole, comme partout ailleurs, quand la lumière du jour ne suffit plus pour travailler. La position rapprochée des Manufactures par rapport au port et aux autres voies d'accès a facilité leur réussite.

Les ouvriers Derigions conçoivent des merveilles et souvent leurs ouvrages sont assimilés à de la magie par les sauvages du sud ou les barbares du nord. Et on peut déjà craindre que la disparition totale de l'Empire Derigion et de la grandeur de Pôle n'entraîne la disparition de tout ce savoir faire.

Parmi les plus belles réalisations des artisans, on ne peut s'empêcher de citer le travail du verre et du cristal. Le verre fut découvert très tôt dans l'histoire de Tanæphis, mais on doit aux Elfes et par conséquent aux Nains le travail précis et artistique de ce matériau. Alors que la plupart des peuples de Tanæphis ne connaissent du verre que de grossières plaques à demi translucides sur leurs fenêtres, les riches Derigions boivent dans des flûtes de cristal et portent des colliers de verroterie, au sens propre du terme, sans aucun aspect péjoratif. Le travail du verre atteint un tel niveau à Pôle qu'il peut être comparé à celui des verreries de Venise, sur notre bonne vieille Terre, c'est dire.

Les maîtres-verriers de pôle sont capables de prouesses que ne renierait pas un compagnon du tour de France et l'industrie des jeux, dont les Derigions ont le quasi monopole, a entraîné une débauche de création pour les pièces de jeux. On trouve donc des jeux similaires aux dames ou aux échecs aux règles compliquées mais dont les pièces superbes valent parfois des fortunes.

Mais plus encore que le travail et la soufflerie, les Derigions ont maîtrisé le polissage et sont capables de façonner des lorgnons pour ceux qui en ont les moyens. Ces pièces sont très chères car l'optique n'a aucun rapport avec l'ophtalmologie et les verres sont polis au fur et à mesure des tests pour tendre vers une perfection empirique et correspondre à l'oeil de chaque client. Chaque verre est unique et le prix atteint parfois des records. On a vu des lorgnons coûter le prix d'un cheval. Et les pauvres myopes qui n'ont pas les moyens de mettre le prix d'un cheval sur leur nez n'ont plus qu'une alternative, tomber dans des trous ou devenir progressivement aveugles. C'est sûrement de là que vient la légende du polac aveugle...

Quoique le climat de Pôle soit plus ou moins tempéré, certains hivers sont néanmoins très rudes. Durant ces périodes le seul moyen de se préserver du froid pour les sorties reste les fourrures, le Damart™ n'étant pas encore inventé, et les regroupements de chaleur humaine suffisant largement à l'intérieur. Les manteaux de fourrure sont confectionnés à partir de tous les animaux, même les polacs pour les moins chers, avec une nette préférence pour les loups ou les maïgnals.

Les peaux viennent du nord et sont tannées et travaillées près du fleuve. Elles sont alors assemblées dans le Quartier des Manufactures. Le prix d'un manteau de fourrure peut atteindre 1000 Cestes ce qui est une somme certaine, mais un manteau en polac ne coûtera que le centième de ce prix.

Les manteaux sont confectionnés pour les hommes et les femmes, suivant le même modèle. Il va sans dire que sur les femmes, c'est loin d'être le comble de l'élégance, sauf si on aime quand ça tombe sur les épaules.

Quand on se promène dans les Manufactures des Gobe-Nains, on est toujours surpris de la douce odeur qui y flotte. Et ce malgré les souffleurs de verre, les ferronniers et les cuirs. Positionnés très régulièrement dans tout le quartier, les parfumeurs fabriquent et concoctent de

merveilleuses effluves qui seront vendues de Sharcot à Nerolazarevskaya et qui contribuent à la réputation de la capitale de l'Empire.

Les essences essentielles nécessaires à la fabrication des parfums sont fournies par les batranobans car elles proviennent toutes de décoctions d'épices obtenues dans les raffineries, de Pôle ou de Durville, ce qui donne des propriétés remarquables aux parfums, découlant directement des épices employés, propriétés qui sont plus ou moins décrites dans l'excellente extension Poussière d'Ange (Hé oui, on peut porter un parfum concocté à base de Cendres d'Œphis... chaud devant, ça tâche !).

Ces décoctions sont patiemment travaillées puis mêlées à des adjuvants neutres pour enfin obtenir le produit final. Les parfumeurs emploient des Hysnatons dont l'odorat est particulièrement développé afin de séparer et classer les différentes fragrances mais ceux-ci finissent toujours malheureusement par être accoutumés aux décoctions d'épices qu'ils respirent quotidiennement. Il faut donc les changer, ce qui ne pose pas de problème sauf si le nez Hysnaton en question était réellement supérieur. Dans ce cas, il doit subir une cure de désintoxication dans une maison Batranoban spécialisée de la Petite Durville. Le seul obstacle est que le processus accoutumance-désintoxication ne peut pas être réalisé souvent et qu'après quelques cures, l'Hysnaton n'est plus bon à rien, étant définitivement accroché à sa came ou ayant les cloisons nasales perforées à force de traitements.

Les parfums sont proposés en plusieurs concentrations, de l'eau de toilette au parfum pur, proprement irrespirable tant il est fort. Toutes les qualités sont disponibles sur le marché, des parfums de luxe, utilisés par les courtisanes et aux vertus aphrodisiaques certaines, aux eaux de toilettes qui servent surtout à cacher le fait que l'on ne s'est pas lavé ni changé depuis 48 jours. Quand on enlève ses chausses, ce n'est plus du parfum qu'il faut, mais un extincteur si quelqu'un fume à proximité.

Tout ceci n'est rien comparé aux prouesses des maîtres horlogers de la Guilde des Marchands. Alors que la majorité de la population de Pôle sait à peine regarder l'heure sur un cadran solaire et raisonne à ce propos d'une façon très binaire, il fait jour, il fait nuit, d'autres sont éduqués et savent parfaitement lire l'heure. L'appellation d'horloge est quelque peu surfaite, il s'agit plutôt de mécanismes qui permettent de mesurer le temps régulièrement ou presque. Des horloges à eaux ou à boules existent, à Pôle notamment, mais il est toujours difficile de porter une clepsydre à son poignet. Les modèles d'horloges vont de la bonne vieille pendule à balancier à la montre à gousset. Le niveau des Derigions est tel qu'ils maîtrisent les mécanismes à ressort, et la miniaturisation, jusqu'à un certain point. On ne trouve par exemple pas de montres bracelet ni de montres automatiques, au mécanisme d'horlogerie mais ne nécessitant pas de remonter l'engin tous les soirs. Quant aux montres à affichage digital, il ne faut même pas y penser, quoi que peut être au Grand Bazar...

La plus grande réussite des maîtres horlogers sont les automates qu'ils fabriquent à grands frais. C'est le type même de ce qui ne sert à rien et seuls une centaine de personnes dans Pôle sont capables d'aligner le prix demandé, qui peut dépasser les 100000 Cestes. Et pourtant... L'automate le plus célèbre est le joueur de suradar, ce jeu qui ressemble au échecs, qui a le goût des échecs mais qui s'appelle autrement. Il obtint la célébrité en s'opposant à Lucius Mabhite, un marchand Vorozion qui se vantait d'être le meilleur joueur sur tout Tanæphis.

Il se targuait tant et si bien que Darin Stonewall, un maître horloger Hysnaton, petit et barbu, que tous soupçonnent d'être un nain ayant survécu miraculeusement aussi longtemps, lui lança un défi. Il organiserait une partie entre Lucius et un automate, une simple machine remplie de roues, de ressorts et de mécanismes divers et il perdrait. Lucius était tellement sûr de lui qu'il accepta le défi et qu'il mit sa vie, sa fortune et sa charge dans la balance. Darin fit de même et la rencontre eut lieu avec force publicité.

Lucius inspecta la machine, constata qu'elle était pleine d'un fouillis auquel il ne comprenait rien et la partie débuta. Il était certes un joueur exceptionnel, mais à chacun de ses coups, après que Darin ait manipulé quelques instants les nombreux boutons et cadrans qui ornaient l'automate, le bras incrusté de pierreries déplaçait une pièce sur le plateau et acculait Lucius. Il prit très mal sa défaite, tant et si bien qu'il fallut le tuer sur place avant qu'il ne mette en pièce l'appareil et qu'il ne déclare le match nul et non avenu.

On n'entendit plus parler de Darin Stonewall. Il se retira, loin au nord, avec la fortune de Lucius, ayant cédé sa charge à l'Empire Derigion. Il emporta avec lui ses plus beaux trésors et ses plus belles réalisations, mais laissa pourtant son automate, en cadeau à l'Empereur. De nombreux spécialistes se sont penchés dessus, essayant d'en apprendre le secret et de le faire fonctionner, mais en vain. Darin semblait avoir laissé la machine en bonne marche, mais rien n'y faisait.

C'est un horloger de la cour qui s'aperçut un jour qu'un volume de quelques centimètres carrés était vide alors que tout le reste était rempli de ressorts et de roues dentées. Mieux encore, tous les contrôles semblaient aboutir à cet espace. A ce moment les hypothèses filèrent bon train : Etait-ce une minuscule créature installée dans l'automate qui avait tué Lucius ? Certains évoquèrent une Arme Dieu en rapport avec Darin via les commandes. D'autres parlèrent à voix basses des curieux objets clignotants que Darin achetait au Grand Bazar.

On ne saura jamais la vérité, à moins que quelqu'un ne découvre un jour la pièce manquante du joueur de suradar. Un beau sujet de campagne, n'est-ce pas ?

Mais nous arrivons maintenant à la partie que les joueurs attendent depuis le début de ce chapitre : les armes et les armures.

Sans conteste, c'est aux Gobe-Nains que sont forgées les plus belles armes et armures de tout Pôle, et par extension de Tanæphis, par des forgerons qui se transmettent les secrets des nains de père en fils et de bouche à oreilles. Qu'ont donc toutes ces armes de si différent des autres matériels disponibles dans toute bonne armurerie de Tanæphis ?

Il y a autant de différence entre une arme normale et une arme venant de la Manufacture des Gobe-Nains qu'entre une arme normale et une Arme-Dieu, ou peu s'en faut. Non que les forgerons savent forger des Armes-Dieux, mais si les Dieux avaient le choix, ils s'incarneraient sûrement plus dans ces armes-ci que dans les composés bizarroïdes qu'ils semblent apprécier. Comme si une Arme-Dieu composée en pierre de Lune pouvait avoir plus d'importance qu'une arme forgée d'un bon métal chauffé au rouge, pur et trempé de nombreuses fois.

Mais nous n'en sommes pas là. De tous les forgerons de la manufacture, c'est Thorin Woodshelf qui en est le maître incontesté : Ce Derigion Hysnaton a encore une fois tous les caractères physiques d'un Nain, mais nous savons tous qu'ils ont disparu de la surface de Tanæphis il y a plusieurs milliers d'années, n'est-ce pas ? C'est lui qui forgea l'armure de plaques impériale, il y a déjà longtemps et on raconte même que des armes mineures s'incarnent parfois dans les armes qu'il forge.

Une arme ou une armure achetée chez Thorin Woodshelf est très supérieure à une arme normale car elle est trempée et encore trempée, et cela de nombreuses fois. En conséquence, les armes décalent de 2 colonnes leurs dommages vers la droite. Une dague frappera dans la colonne G et une Hache à deux mains dans la colonne K.

Elles ne sont pas plus solides et résistent donc de la même façon qu'une arme normale aux dommages (cf table de statistiques des armes de contact page 11, livret I des règles de Bloodlust). Mais ce n'est pas tout. Elles sont également un peu plus chères : environ 10 fois plus chères, au tarif Derigion (cf table des prix des armes et des armures page 29, livret I des règles de Bloodlust).

Les armures coûtent également 10 fois plus cher et protègent beaucoup mieux qu'une armure classique : la protection des armures métalliques suivantes (uniquement) est majorée de 5 points : Cotte de mailles, Demi-plaques, Maille + plaques, Plaque complète. Par exemple, une cotte de mailles aura une protection de 13, et une plaque complète de 20(15).

A ce prix, seuls les nobles, et encore pas tous peuvent se payer un tel matériel,mais avouez qu'il est de bonne qualité...

Et ne vous étonnez plus maintenant si un PNJ qui ne semble pas être porteur d'Arme fait un carnage et semble porter une armure qui le rend aussi intouchable que vous l'êtes.

Les seuls défauts à ces armes si belles, sont qu'il faut attendre plus d'un an pour en avoir une, en versant la totalité du prix d'avance et en conservant bien précieusement le bon de commande et que Thorin Woodshelf ne marchande JAMAIS ni ne fait de remise. Jamais. Mais que ne ferait-on pas pour une telle armure ?

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	3
Guilde des navigateurs	4
Guilde des marchands	9
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	4
Guilde des écrivains	3
Guilde des mercenaires de Pôle	4
Guilde des épiciers	6
Guilde des voyageurs	2
Guilde des courtisans	4

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	4
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	3
Les vagabonds des flots	3
La loi du sang	2
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	6
Le mois du bonheur	4
Plaisir infini	4
L'ordre nouveau	2

Le port

Secteur XI, Quartier 12

Nombre de quartiers similaires : 0

Citations typiques :

"On trouve tout au port."

"L'autre jour, j'emmène ma femme au port pour lui trouver son cadeau d'anniversaire. Rien à faire, rien qui lui plaise, tu sais comment elle est ... Bref, on rencontre un Batranoban sympa, on discute et, tu sais quoi, il voulait m'acheter ma femme !
- Tu l'as vendue ?
- Non.
- T'es con !
- Ouais ..."

"Le Port ? Un ramassis de canailles ! D'abord, il sert à quoi le Port ? Vous avez vu la mer à Pôle vous ?"

Population : 50 000 habitants.

Le Port de Pôle est un quartier unique, non seulement par la spécificité de sa fonction (c'est le seul accès fluvial de la ville), mais aussi et surtout par son exotisme et la diversité de sa population et de ses activités. Le cosmopolitisme du port est tel qu'on peut y croiser des représentants de toutes les peuplades de Tanaephis ; et cette variété n'a d'égale que celle des biens et des services proposés par ce quartier dont l'éventail va du tatoueur Piorad au magasin de monstres, en passant par la chirurgienne Sekeker et les vendeurs de faux papiers Derigion. De tous les quartiers de Pôle, c'est celui dont la population comporte la plus grande proportion d'Hysnatons, et la plus faible de Porteurs d'Arme, du fait de la proximité de l'eau, évidemment.

Le quartier ne possède pas de maire, mais un Directoire élu dont le nombre de membres varie entre cinq et dix suivant les années. Sont électeurs les habitants du quartier exerçant une activité professionnelle pour leur propre compte et acquittant dûment les taxes sur cette activité ; sont donc exclus les employés et ouvriers. Il est toujours possible d'exercer une activité lucrative sans la déclarer, ni payer les taxes correspondantes, mais ce genre de pratique induit généralement une espérance de vie limitée. La milice du quartier, au service du Directoire, a en effet pour fonction, outre le maintien de l'ordre (d'ailleurs assuré de manière plutôt laxiste), de traquer les fraudeurs. Tâche accomplie avec zèle - les miliciens sont "au pourcentage" - et efficacité, puisque la milice du port ne possède pas d'uniforme et encore moins d'armure (vous avez essayé de nager avec une demi-plaques ...), et que ses membres ne se déplacent que rarement en groupe. Aux yeux de l'administration du port, aucune activité commerciale n'est illégale, même celles farouchement prohibées par la plupart des autres quartiers. Par contre, comme expliqué ci-dessus, il est illégal de ne pas payer de taxes sur son activité.

Le quartier est organisé autour du bassin. C'est par là que transitent toutes les marchandises, illégales pour la plupart, qui arrivent par les canaux souterrains. La Guilde des marchands tolère les trafics du port d'autant plus facilement qu'elle compte un grand nombre d'adhérents dans le quartier, en particulier dans le Directoire. Malgré ce soutien, les responsables du Quartier des Roues vouent une haine farouche au port et abhorrent cette concurrence déloyale.

Si on s'en réfère au volume des marchandises acheminées, l'activité du Port est parfaitement ridicule en regard de celle du Quartier des Roues, mais il en est tout autrement si on base la comparaison sur le chiffre d'affaires global des transactions. En effet, peu de marchandises transitent par les canaux et le Port (c'est lent et cher), mais la quasi totalité d'entre elles étant illégales, les opérations sont très juteuses.

Les principales marchandises qui arrivent au port sont : des étudiants Vorozions venant étudier illégalement à Pôle (environ 50% du trafic), des armes et des armures également Vorozions bien sûr, et des épices interdits. Au départ du port, on trouve dans les bateaux des oeuvres d'art et des épices, et, surtout, des esclaves qui seront ensuite revendus en territoire Vorozion (où cette pratique est interdite, mais rien n'interdit au nouveau maître d'un esclave de lui demander de rembourser les frais occasionnés par son transfert, ce dont, bien sûr il sera incapable, le malheureux se retrouvant alors condamné au servage pour dettes).

Le port se compose de deux bassins et d'une série d'écluses. Le grand bassin, où ont lieu le chargement et le déchargement des bateaux, mesure environ 2000 m de diamètre. Sa profondeur n'est pas connue avec précision, mais elle est estimée à plus de 50 m par les Récupérateurs. Un petit bassin (environ 20 m sur 50 m) peu profond communique avec le bassin principal et sert au radoub des bateaux ainsi qu'aux gamins du port qui y



Le port

apprennent à nager. Les bassins sont alimentés par des sources, dont plusieurs souterraines, et, bien sûr, par les égouts. Ce qui explique la prolifération d'une faune aquatique rien moins que sympathique ! On y trouve les habituels rats géants, mais aussi une espèce de mini-crocodiles très voraces qui rendent la vie particulièrement difficile aux Récupérateurs. C'est également là que sont pêchés les gros crabes dont la chair savoureuse alimente les menus de la plupart des tavernes des quais et que les habitants du port appellent "crabes fossoyeurs", de par leur régime alimentaire à base de cadavres (d'animaux ou autres).

Les écluses (au nombre de 10) qui permettent la communication avec les canaux constituent une curiosité, construction naine oblige ! Contrairement à l'écluse de Pôle (présentée dans "l'Enclume et le Marteau"), qui est située approximativement à la verticale des murs extérieurs et qui est droite et entièrement automatique, les écluses du port sont courbes et forment, dans leur ensemble une spirale de trois tours et demi environ, qui permet de franchir par paliers les 30 m de dénivelé qui sépare le niveau du Port de celui du canal. Chaque écluse, bien que mécanisée par les nains qui l'ont construite, est contrôlée par un éclusier qui commande l'ouverture. Les bateaux doivent donc acquitter un péage à chaque écluse, et comme il y a un propriétaire différent pour chaque écluse, les tarifs sont très variables et le plus souvent fantaisistes. Quelques exemples :

Ecluse n°3 : 2 Cestes par passager et membre d'équipage.
Ecluse n°4 : 17 Cestes par bateau.
Ecluse n°7 : 1 Ceste par coudée de longueur du bateau.
Ecluse n°8 : 0,1% de la valeur déclarée de la marchandise transportée.
Ecluse n°9 : Tarif journalier fixe divisé par le nombre de bateaux (estimation en fonction du trafic des jours précédents et de la moyenne saisonnière).

Ces tarifs changent aussi souvent que l'écluse de propriétaire, ce qui est fréquent, puisque tous les ans, le Directoire met aux enchères les concessions des dix écluses.

Personnalités remarquables et lieux pittoresques :

L'hôtel du port : Non, il ne s'agit pas d'une vulgaire auberge, mais du nom donné par dérision par les habitants du port à un ponton flottant ancré au milieu du bassin principal. Cet établissement appartient à la Guilde des Navigateurs qui y héberge ses membres de passage dans les quelques chambres au confort douteux. C'est là que vit en permanence Aldebert Lancormay.

Aldebert Lancormay et les Récupérateurs : Depuis des siècles que le port de Pôle existe, combien d'objets précieux n'ont-ils pas fini au fond du bassin ? Que ce soit par la maladresse d'un docker ou la malveillance d'un concurrent jaloux. Sans parler des Porteurs d'Arme victimes des "Maîtres Nageurs" dont l'alter ego de métal se lamente dans sa prison aquatique. Une poignée d'hommes a trouvé la solution : les "Récupérateurs". Alwegs ou Hysnatons (possédant la vision nocturne) pour la plupart, ces hommes et ces femmes ont décidé que l'aversion de leurs concitoyens pour l'élément liquide était ridicule et ont choisi de vivre dangereusement en plongeant dans le port pour y récupérer tout ce qui a pu y tomber. Le métier est lucratif, mais fait de nombreuses victimes. Le record de longévité est détenu par Aldebert Lancormay qui pratique cette activité depuis l'âge de 17 ans et qui en a aujourd'hui 34 (il en paraît encore plus). Aldebert est devenu la mascotte (sinon le chef) de tous les récupérateurs depuis qu'il est le porteur d'une dague, Arme mineure en Pierre Ponce. Aldebert est un Hysnaton borgne, unijambiste aux mains palmées. Il passe maintenant plus de temps dans les tavernes à boire de la Siffan et à raconter comment il a eu la jambe broyée par un crocodile échappé des arènes qu'à plonger avec ses camarades.

Les Maîtres Nageurs : Cette bande de gosses reste jour et nuit à patrouiller l'embarcadère et les rues avoisinantes en quête d'un Porteur d'Arme ou d'un combat en comprenant au moins un. Dès qu'une cible est localisée, les gamins se lancent dans une sarabande effrénée qui n'a d'autre but que de pousser progressivement le ou les Porteurs vers le port pour les y faire tomber. Cette tactique peut sembler suicidaire, mais même si elle coûte régulièrement la vie de plusieurs membres du gang, l'expérience a prouvé que les Porteurs assez intrépides pour se balader près du port sont généralement assez bêtes pour ne pas voir de danger dans une bande de gamins des rues. Une fois leur victime à l'eau, les Maîtres Nageurs ont la priorité pour tenter de retrouver son arme ou ses biens de valeur avant que les récupérateurs n'interviennent. Il arrive aux membres de la bande de sauver un malheureux tombé à l'eau, à condition toutefois qu'il ne s'agisse pas d'un Porteur d'Arme et que le rescapé se révèle solvable. Les Maîtres Nageurs passent une grande partie de leur temps hors-patrouille à parfaire leur technique de natation dans le petit bassin.

Aux Délices de Téhen : Ce restaurant, situé non loin du port, est tenu par deux associés : Ajhed Naezif, un fier Batranoban, et Maa L'lombo, une vieille Gadhar. La spécialité des deux compères est la cuisine Batranoban ; et chacun, pourvu que sa bourse le lui permette, peut goûter à leurs succulentes viandes rôties et aux pâtisseries sirupeuses. Mais, deux fois par semaine, le restaurant ferme ses portes aux habitués du quartier et se transforme en club privé ne recevant que des membres de la noblesse et de la bourgeoisie sur invitation nominative. Officiellement, cette clientèle select ne veut pas se mélanger au peuple ; la réalité est toute autre : lors de ces soirées privées, ce n'est plus du cuissot de chameau ou une darne de serpent d'eau qui est servi aux invités triés sur le volet, mais bel est bien de la chair humaine ! Lors de certaines soirées, on peut

même, raffinement suprême, déguster de la viande d'Hysnaton ou de monstre. Une des formules les plus prisées des clients d'Ajhed et Maa est le "forfait dîner-spectacle" où les invités commencent la soirée aux arènes de Turan Danwir (spécialisées dans les combats de gladiateurs contre monstres), puis viennent aux "Délices" se délecter des vaincus des combats auxquels ils ont assisté.

Merveilles de Pôle : C'est une petite boutique d'artisanat d'art qui propose à une clientèle fortunée de merveilleux objets en "ivoire" sculpté, d'élégantes "perruques" tressées, les gants de "peau" les plus souples et de magnifiques parures en écailles de "nacre" transparente que les élégantes des quartiers riches se disputent. Cette boutique a la particularité d'avoir une arrière-cour commune avec le restaurant Batranoban, et son habile propriétaire, Jon Ricordeau, est d'ailleurs un grand ami d'Ajhed Naezif qui lui fournit toutes ses matières premières ...

La Fontaine des Fleurs : Dressée au centre d'une petite place, cette ancienne fontaine elfique, restaurée entre 352 et 378 ap. Néinnes, est un des plus beaux exemples de la maîtrise des sculpteurs de cette défunte race. Les quatre cariatides au front orné de couronnes fleuries qui soutiennent son chapiteau sont un chef-d'oeuvre de finesse et d'élégance. Nul n'a encore réussi à expliquer pourquoi l'eau de cette fontaine ne coule pas de manière continue, mais par période de quelques minutes à intervalle de plusieurs heures, ni pourquoi son jaillissement s'accompagne d'une musique cristalline. Certains n'hésitent pas à attribuer à cette fontaine un caractère magique, rumeur d'ailleurs entretenue par la croyance populaire qui accorde à son eau bleutée des vertus aphrodisiaques et fertilisantes, à condition qu'elle soit recueillie de nuit et avant qu'elle ne touche le bassin. La présence régulière de membres de la Guilde des Courtisans aux abords de la fontaine tendrait à accréditer cette légende.

Le Zoo : Les habitants du quartier appellent ainsi une zone de celui-ci où sont regroupés des commerces concernant les animaux, le plus souvent exotiques, parmi lesquels :

La Volière de Dame Laevinia : Dame Laevinia élève des oiseaux, oui mais pas n'importe lesquels. Son élevage se concentre sur la "Demoiselle affamée" aussi nommée "Aigrette courrier". Cet échassier de petite taille (45 à 50 cm de long) de la famille des hérons possède un plumage d'un blanc soyeux, de larges ailes et de fines pattes noires. A l'origine oiseau migrateur, la demoiselle affamée pouvait, il y a quelques siècles, être rencontrée dans n'importe quelle région tempérée ou chaude de Tanaephis. Si cet oiseau est aujourd'hui à peu près inconnu hors de Pôle, c'est qu'il est affligé d'un appétit proche de celui du glouton ! L'une de ses nourritures préférées étant les graines fraîchement plantées et les jeunes plans d'épices, on imagine aisément les ravages que cet oiseau a pu causer en territoire Batranoban. On imagine tout aussi facilement l'acharnement que les Batranobans ont mis à se débarrasser de cet importun volatile ... Ce qu'ils ont finalement réussi à faire grâce à un épice provoquant la stérilité des femelles. C'est dans les coiffures des élégantes des beaux quartiers que l'aigrette fit sa première apparition dans la ville qui allait devenir son havre de survie : Pôle. Mais la mode étant ce qu'elle est - éphémère - les belles dames Derigions ne tardèrent pas à délaisser les grandes plumes blanches au profit d'ornements plus exotiques. Et les élevages de fermer les uns après les autres, à l'exception d'un seul, dont l'inventif propriétaire, Naïs d'Anfort (père de Laevinia), sut tirer profit de la gloutonnerie de notre oiseau, le transformant en une sorte de pigeon voyageur messager. Le message à transmettre est écrit sur un fin parchemin qui est ensuite roulé très serré et glissé de force dans la gorge de l'oiseau jusqu'à ce qu'il se bloque dans le jabot. L'oiseau ne peut ainsi ni se nourrir, ni se débarrasser tout seul du parchemin, il n'aura donc rien de plus pressé que de rejoindre la destination qu'il a été dressé à rallier, et où il sait que son gosier sera libéré et son appétit rassasié. L'aigrette courrier est actuellement le moyen le plus rapide et le plus sûr pour transmettre un message à l'intérieur des murs de Pôle. Le commerce de Dame Laevinia d'Anfort est florissant, néanmoins, elle rencontre régulièrement de grandes difficultés de par la concurrence qu'elle fait à la Guilde des Coursiers (dans les dix dernières années, Laevinia a dû faire face à deux épidémies, un incendie volontaire, un trafic d'aigles intercepteurs Vorozions et une tentative d'assassinat). Depuis quelques mois, les gens bien informés du port parlent de la prochaine signature d'un accord commercial entre Dame Laevinia et la Guilde.

La Petite Boutique des Horreurs : Ce magasin pour le moins étrange se livre au commerce ... de monstres ! Le propriétaire (un ancien chasseur) propose aussi bien d'inoffensifs petits monstres de compagnie que d'ignobles créatures assoiffées de sang (ces dernières étant réservées aux arènes spécialisées, comme celle de Turan Danwir). Et comme la demande est forte, mais les monstres rares, la boutique dispose d'un réseau d'informateurs et de chasseurs qui signalent les endroits où ont lieu des combats de Porteurs d'Arme, puisque c'est là l'origine des poches de magie glauque qui donnent naissance aux monstres. Dès qu'un tel endroit est signalé, on y mène très vite une femelle sur le point de mettre bas, et il ne reste plus qu'à espérer que le rejeton soit bien horrible.

La Ferme des Singes Hurleurs : La totalité des Singes Hurleurs de Pôle (entre 600 et 1000 individus) provient de cet établissement qui abrite le seul élevage de Pôle spécialisé dans le commerce de ce grand primate (1,50 m à 1,70 m). Le Singe Hurleur ressemble beaucoup au nasique terrestre. La couleur de son pelage court et fourni va du gris-beige au brun-roux (ce dernier ton étant le plus fréquent). La caractéristique physique la plus marquante de cet animal reste ses petits yeux vifs qui donnent à son visage des expressions parfois

extraordinairement humaines, ceci malgré l'appendice nasal proéminent qui l'orne, et en dépit de l'impressionnante dentition de sa mâchoire. On sait peu de chose des moeurs du singe hurleur à l'état naturel. En effet, voilà plus d'un siècle qu'aucun spécimen n'a été observé dans son habitat naturel - les jungles Gadhars - à tel point qu'un scientifique Derigion a émis l'hypothèse que l'espèce serait éteinte, victime d'un virus fatal. C'est donc à Pôle que l'on peut rencontrer les derniers représentants de cette race. Les spécimens nés et élevés en milieu urbain s'y adaptent très bien, mais sont affligés d'une sorte d'agoraphobie : ce singe, paisible et calme tant qu'il se trouve à l'intérieur d'un bâtiment, devient nerveux et agressif dès qu'il est à l'air libre. En cas de danger ou d'intrusion dans son domaine, le singe hurleur, avant de passer à l'attaque, pousse un hurlement à crever les tympans de tout un quartier (d'où son nom d'ailleurs). Ce comportement particulier est l'exclusivité des mâles. Le singe hurleur domestique passe pour être fidèle jusqu'à la mort, et aussi affectueux avec son maître (ou sa maîtresse) qu'il peut être agressif avec les intrus. La plupart des singes hurleurs sont achetés (une petite fortune) par des nobles qui les utilisent comme "chien de garde", rôle dans lequel ils se révèlent d'ailleurs particulièrement efficaces. Certains individus, au caractère rebelle et rétif, ne peuvent être dressés pour un usage domestique et sont vendus à des arènes spécialisées. La rumeur attribue à ces singes une autre fonction et même de réelles prouesses auprès de certaines riches dames en mal d'affection. Il paraîtrait même que la Guilde des Courtisans aurait acquis plusieurs spécimens particulièrement doués ... La ferme ne commercialise que les mâles, réservant les femelles à la reproduction, et s'assurant par là-même l'exclusivité de l'espèce.

Le quartier du port possède également deux arènes, exotiques comme il se doit. Elles sont situées l'une à côté de l'autre, et appartiennent à deux frères Alwegs : Turan et Peryox Danwir.

L'arène aux Monstres : C'est une petite arène que son propriétaire, Turan, a spécialisée au fil des années dans les combats entre gladiateurs et monstres. L'approvisionnement est assuré grâce à un accord passé de longue date avec la "Petite Boutique des Horreurs". Malgré tout, le prix de revient de ces créatures est tel que la rentabilité de l'établissement impose que les monstres survivent à plusieurs combats ; Turan ne leur oppose donc généralement que des gladiateurs de second ordre que le public voit d'ailleurs se faire mettre en pièces avec un plaisir évident. Toutefois, il arrive à Turan de faire un "coup de Pub" et de lancer un défi à une grosse arène, ou à une écurie de gladiateurs célèbre, en leur proposant un combat contre certains de ses monstres. De tels spectacles sont "sold out" dès l'annonce de leur organisation, et les places atteignent des sommes fabuleuses au marché noir (marché noir orchestré, bien sûr, par Turan Danwir lui-même). Les soirées Dîner-Spectacle, organisées en collaboration avec le restaurant Aux Délices de Téhen, touchent, quant à elles, un public plus restreint, mais non moins appréciateur, et sont donc tout aussi rémunératrices.

L'Arène Aquatique : Cette arène très particulière a été créée il y a quelques années par Peryox Danwir, lorsque celui-ci, jusqu'alors associé avec son frère Turan, éprouva le besoin de monter sa propre affaire. Un petit nombre d'arènes proposaient alors au public des combats aquatiques occasionnels en remplissant d'eau une de leurs pistes. Peryox, lui, eu l'idée très malsaine de ne présenter que des combats se déroulant sur ou dans l'eau. Pour mettre son projet à exécution, il racheta un vieux cirque désaffecté et il établit une dérivation sur deux sources alimentant le port, de manière à disposer d'un bassin permanent. Depuis, on peut y voir des gladiateurs en armure lourde livrer combat sur une passerelle large de 20 cm au dessus de 3 m d'eau, aussi bien que des nageurs armés de poignards affronter un Dimétrodon ou un serpent d'eau géant. Le succès ne s'est, pour l'instant, pas démenti.

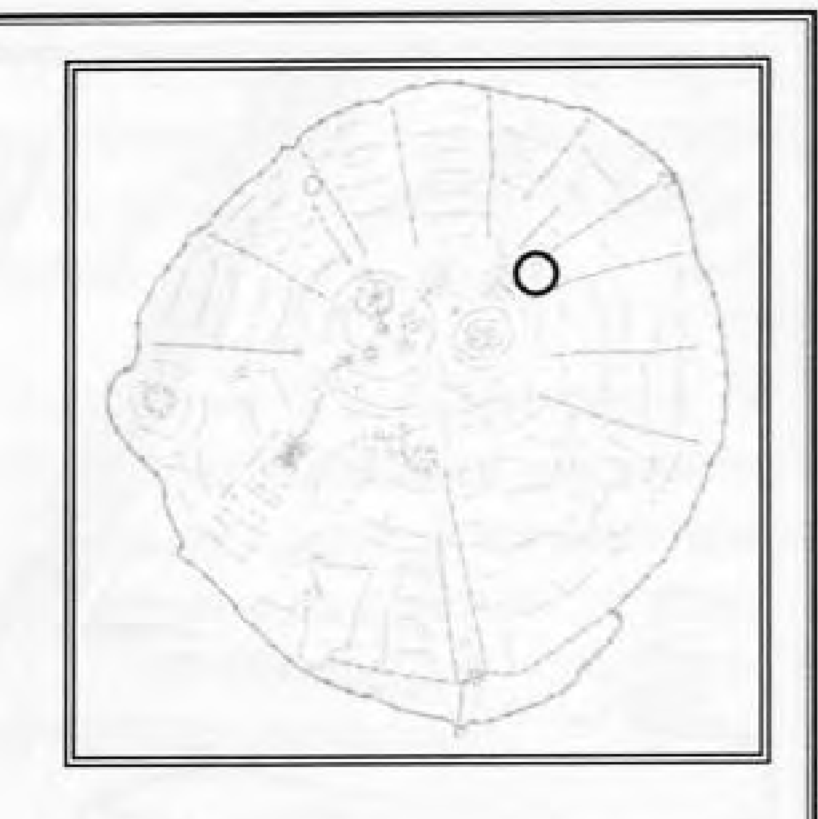
Influence des guildes : Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	1
Guilde des navigateurs	6
Guilde des marchands	7
Guilde des cartographes	1
Guilde des coursiers	2
Guilde des écrivains	3
Guilde des mercenaires de Pôle	2
Guilde des épiciers	1
Guilde des voyageurs	3
Guilde des courtisans	2

Influence des sociétés secrètes : Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	1
L'éclipse de lune	1
Les adeptes de Muffin	2
Les vagabonds des flots	4
La loi du sang	1
La route sans fin	2
Les joyaux de Pôle	1
Le mois du bonheur	1
Le plaisir infini	1
L'ordre nouveau	1

Quartier des Délices



Secteur VI, Quartier 9

Nombre de quartiers similaires: 8

Citations typiques:

"On peut tout trouver dans les Délices de Pôle. Tout."

"Oh oui ! Oh ouiiii ! Ouiiiiiiii! Ohhhhh ! Ohhhh ! Ouii ! Rha ! Rha ! Rha ! Mmmmmhh ! Mmmmh ? Ah bon ? C'est tout ?"

"Bonjour Madame, c'est combien ?"

"Bonjour Madame, c'est combien pour passer un moment avec ce joli chien dans la vitrine ?"

"Dépêche-toi, le sablier coule !"

"Maman, maman ! Pourquoi le monsieur il a une cagoule en cuir avec une fermeture sur la bouche ?"

"Oh, mais elle est toute petite !"

"Tu vas aux putes ?
Non, je vais chez Larfeld"

"Non, je ne fais pas de réduction pour les groupes, ce serait plutôt le contraire. Et j'ai beau avoir la santé, je ne suis qu'une femme. Même avec mes oreilles pointues. Alors les huit en même temps, non, là, vraiment je ne vois pas... A moins que..."

"Oui ! Plus haut ! Oui, par là, c'est bien ! Oui ! Moins vite ! Oui ! Encore ! Oui ! C'est ça ! Ca y est ! Tu as récupéré ta clef. Putain de grille d'égout."

"Malheureusement, quand on rentre dans le quartier des délices, on en sort toujours avec un petit quelque chose de plus que l'on transmet à ses intimes.
Piotr Koff, Pôle pas cher, édition 1013"

"Depuis la disparition de notre estimé confrère Piotr Koff, victime d'une maladie fulgurante, l'hygiène des quartiers de plaisirs est la responsabilité des Sœurs de la Passion qui accomplissent des merveilles.
Didur Distrit, Pôle pas cher, édition 1014"

"... en fait, Piotr Koff fut décapité sur un billot dressé sur la place de la matrone aux mille seins, dans le quartier 9.
Sergent Sigfried Mormoil, milice de Pôle."

Population: 6.000 habitants.

Les Délices de Pôle est l'appellation générale des quartiers les plus nombreux de la capitale de l'Empire. A tel point que certaines âmes puritaines déclament à qui veut les entendre que Pôle n'est qu'un bouge infect. Mais c'est tout le contraire ! En fait, en séparant de cette façon les quartiers chauds du reste de la ville, quitte à les multiplier, cela permet une meilleure sécurité et un meilleur contrôle, à tous niveaux, que ce soit au niveau délinquance qu'au niveau hygiénique. Un peu l'équivalent des maisons closes à l'échelle d'une mégapole.

Que l'on ne s'y trompe pas, il n'a pas que des maisons de plaisirs dans les Délices. C'est là aussi que se trouvent tous les cabarets, les théâtres, en fait, tous les divertissements visant une clientèle adulte. Dans tout ce qui suivra, on appelera prostituée tout individu, mâle ou femelle, humain ou animal, qui se livre, bon gré, mal gré au commerce de son corps. Ce n'est donc nullement en vertu d'un quelconque machisme, mais plutôt pour des questions de facilité.

L'architecture des quartiers des Délices suit toujours grosso-modo le même schéma : de grands boulevards dans lesquels donnent des rues moins fréquentées dans lesquelles débouchent des ruelles plus petites etc... Les limites du quartier sont particulièrement bien délimitées, contrairement aux autres quartiers où l'on passe parfois de l'un à l'autre dans un grand flou.

La frontière de ces enclaves consacrées à tous les plaisirs se repère souvent à l'éclairage, beaucoup plus important que dans les autres quartiers, occupation principalement nocturne oblige, mais surtout à l'existence de portes de quartiers sur les plus grosses artères, ces porches imposants, Arcs de Triomphe miniatures étant plutôt réservés aux points d'entrée et de sortie de la ville. Ainsi, les quartiers des Délices sont repérés et tout peut être fait pour la protection des mineurs, même si les mœurs sont quelque peu différents dans le monde froid et cruel de Bloodlust.

Tous les cabarets et théâtres se trouvent sur les boulevards, ainsi que les maisons de plaisirs les plus réputées et les plus luxueuses.



Maison de plaisir

Et plus on s'enfonce dans le quartier, plus les rues sont étroites et plus on découvre de merveilles et de plaisirs interdits. Il va sans dire que les activités les plus litigieuses de la Guilde des Courtisans, vol et assassinats, sont commanditées à partir de ces sombres ruelles.

Les théâtres des boulevards

Directement subventionnées par le palais, des compagnies de théâtre et comédie cohabitent et subsistent tant bien que mal dans les quartiers chauds de Pôle. Les spectacles qu'elles présentent sont souvent irrévérencieux et racistes, mais le public adore ça. Quelques fois, les bouffons du palais viennent se produire dans une salle, devant un public nombreux et surtout beaucoup moins coincé qu'à son habitude, qui rit de bon cœur surtout quand ce qu'il raconte peut le conduire sur l'échafaud. C'est d'ailleurs à cela que l'on reconnaît un bon bouffon : il est vivant.

La musique n'est pas absente à Pôle et elle a sa place dans les quartiers des délices. Récitals, performances solos ou de groupes, sont programmés par les cabarets en alternance avec le théâtre. Les baladins et autres troubadours qui parcourent les routes de Tanæphis viennent raconter les exploits dont ils sont témoins. C'est entre autre par cet intermédiaire que les porteurs d'Arme puissants et prestigieux atteignent une plus grande gloire encore.

Acrobates, jongleurs et saltimbanques se produisent volontiers dans ces quartiers, d'autant plus qu'ils sont alors protégés par la Guilde des Courtisans. Tel est le choix dans les quartiers des délices que l'on peut assister à tout moment à son type de spectacle préféré.

Bien sûr, les cabarets font également restaurants, mais il n'y a qu'un minimum d'hôtels, le Quartier des Délices étant essentiellement un lieu de passage.

Dans chacun des 8 quartiers de plaisirs, la maison de plaisirs la plus réputée est toujours celle des "Extases Eternelles". Créée par Karl Larfeld, cette chaîne de maisons closes a une réputation qui dépasse de loin les murailles de Pôle puisqu'on en trouve une dans toutes les villes importantes et civilisées comme par exemple en plein territoire Batranoban, à Durville. Les Extases Eternelles sont les seuls établissements ayant pignon sur rue, sur les boulevards où le client peut trouver des spécialités qui sortent un peu de l'ordinaire.

Quand il fonda son premier établissement, Karl était un Derigion tout ce qu'il y a de plus normal quoi qu'affilié à la Guilde des Courtisans, mais les services qu'il proposait étaient déjà d'un tel niveau qu'il attira l'attention d'une Arme que le porteur commençait à exaspérer. Cette dague, membre du Plaisir Infini, balança son porteur contre un mur, au sens propre du terme, sous les yeux ébahis de Karl qui, évidemment la ramassa.

Les désirs exacerbés de sexe et de richesse de la dague collèrent parfaitement à sa personnalité. On pourrait dire qu'ils se marièrent et qu'ils eurent beaucoup d'enfants puisqu'il en devint le possédé.

Au fil des ans, Il ouvrit également 7 établissements de plaisirs supplémentaires dans Pôle établissant une norme en ce qui concerne les maisons de luxure, à tel point que son patronyme entra dans le domaine public, en tant que synonyme des "Extases Eternelles", puis par généralisation à toutes les maisons de qualité.

Que trouve-t-on aux Extases Eternelles ? Uniquement du bon goût. C'est typiquement le genre de maison que fréquentent les bourgeois de Pôle qui veulent se payer du bon temps de qualité sans se perdre dans les ruelles sombres.

On ne peut pas pratiquer toutes les spécialités, évidemment, la zoophilie et le sadomasochisme grave par exemple ne sont pas très bien vus, mais toutes les filles, ou tous les hommes sont propres et bien élevés et choisis suivant des critères physiques bien particuliers : beauté, taille, poids, pilosité. Les tarifs sont évidemment plus élevés que dans d'autres maisons, mais la qualité se paie et le client n'est jamais déçu.

En dehors des fêtes privées organisées au Palais ou par de grands nobles, on ne trouve pas mieux à Pôle, à tel point que lors des fêtes pré-citées, la majorité des participants (es) est recrutée aux Extases Eternelles. Il n'est pas rare qu'une fille soit repérée par un noble ou un membre de la famille impériale et qu'elle devienne concubine officielle ou pourquoi pas qu'elle l'épouse, malgré son passé quelque peu scabreux.

C'est également aux Extases Eternelles que l'on peut trouver en tant que prestataires de services des jeunes filles de très bonnes familles (des nobles, quoi) qui viennent pratiquer dans un quasi incognito : le client sait pertinemment qu'il fait l'amour à un membre de la noblesse, mais il n'a aucun moyen de savoir lequel, la fille étant masquée.

Les Extases Eternelles n'ont pas le monopole, certains établissements proposant ce genre de services, mais la sécurité et la (relative) discrétion des établissements de Larfeld les rendent bien plus accueillants pour une jeune fille du palais voulant vendre ses charmes à temps partiel et se faire quelques frayeurs, sans aucun risque.

Evidemment, les Extases Eternelles représentent le haut du panier mais aussi la minorité des maisons du quartier. Les autres établissements compensent leur moindre qualité par une originalité forcenée et des services qui repoussent toujours plus loin les limites de la résistance humaine. Après tout, ne dit-on pas que l'on peut tout trouver dans le quartier des Délices ?

Quels que soient ses perversions, ses préférences sexuelles et ses desideratum, il y aura toujours un établissement du quartier capable de combler le client le plus difficile.

Sado-masochisme, performances, zoophilie, bondage, pédophilie, homosexualité, piercing, group-sex, tatouages et autres mutilations, drogues diverses et accessoires : Loin de nous l'idée de réaliser une liste exhaustive de tout ce que l'on peut trouver, laissons cela à l'imagination fertile du Maître de Jeu, qui doit juste ne pas oublier que quoi qu'il puisse imaginer de plus exotique, il y a toujours mieux dans les Délices.

Appliquons-nous plutôt au comment du pourquoi. Comment proposer un garçonnet de 8 ans ou un jeune chiot à un porteur d'Arme qui a déjà vu beaucoup de choses dans sa vie ? La plupart des êtres humains qui débutent leur carrière dans le Quartier des Délices sont des esclaves, livrés directement de quartier tels que Bétail Sud. Les propriétaires des maisons viennent faire leur marché, comme tout un chacun et choisissent les pièces, dans des buts principalement sexuels. Bien sûr, certains détails priment, les jeunes Gadhars mâles sont choisis pour leurs cheveux crépus qui permettent de s'essuyer les mains et les rares Sekekers qui survivent jusqu'au marché sont destinées à des clients qui aiment le danger et l'exotisme et que les cicatrices n'effraient pas.

Les animaux divers et variés, que ce soient chiens, bétail ou même pourquoi pas Polacs viennent des marchés environnants. Il en faut pour tous les goûts et certains personnages peu recommandables prennent un certain plaisir à passer un moment avec un Polac...

Quant aux drogues et aux accessoires, mieux vaut demander à Dieu qu'à ses Saints, c'est à dire se rendre au descriptif des quartiers Batranobans et du Bazar.

Les esclaves ont un intérêt supplémentaire puisqu'ils ne sont que très rarement conciliants et consentants, ce qui rajoute un peu de peps à la relation, si courte fut-elle. Les esclaves qui travaillent dans les bordels peuvent être éventuellement rachetés et bénéficient d'une convention de travail quelque peu différente que leurs collègues achetés pour des tâches domestiques ou guerrières.

Mais toutes les prostituées ne sont pas contraintes et forcées. Pour certains individus, la prostitution représente la seule chance de survie. Pour d'autres, c'est le seul moyen de bénéficier d'une vie bien remplie et d'une occupation somme toute agréable et fort bien rémunérée si l'on fait les bons choix. Pour pratiquer dans les Délices de Pôle, il suffit de s'inscrire auprès des Sœurs de la Passion, qui prélèvent un pourcentage sur les revenus et assurent à tous et à toutes sécurité et hygiène, comme nous le verrons plus loin. Toutes les prostituées régulières sont marquées sur le sein droit des Armes des Sœurs. Ce tatouage indélébile, qui représente une rose bleue dans un nid d'épines est assez discret pour permettre le décolleté le plus affolant quand les filles sortent dans le civil. Bien sûr, les éléments masculins portent le même tatouage, ainsi que les animaux. Les prostituées occasionnelles portent une version temporaire du tatouage qu'une représentante des Sœurs leur applique à leur arrivée dans le quartier.

Il est évident, pour qui connaît un tant soit peu la physiologie féminine que les jeunes femmes ne peuvent pas travailler à certaines périodes mensuelles, pour ne pas dire menstruelles. Certains épices Batranobans peuvent retarder voire supprimer ces désagréments, mais ils sont très chers et ne sont pas à la portée de toutes les bourses. C'est pourquoi certains établissements spécialisés ont vu le jour au cœur des quartiers des Délices. Ces maisons, surnommées amicalement Lune Ecarlate, permettent donc à certaines filles de travailler toute l'année.

L'un des points les plus importants des quartiers des délices est que le racisme y est officiellement proscrit et que les propriétaires des établissements ne peuvent refuser une prostituée ou un client pour des critères de race. Bien sûr, ce serait la porte ouverte à tous les abus et un Gadhar pourrait se faire refuser l'entrée sous un prétexte aussi futile qu'une tache sur son pagne si les Sœurs de la Passion ne veillaient pas au grain. C'est donc dans le quartier des Délices que peuvent se rencontrer des couples que rien ne rapprocherait habituellement, Piorads et Gadhars, Hysnatons et Vorozions bon teint. Et certains couples sont en effet mémorables :

Igor Arkie, chef de guerre Piorad rencontra aux Extases Eternelles une jeune Gadhar qui, esclave, avait été vendue au propriétaire. Il fut tellement impressionné par cette sombre beauté qu'il revint la voir souvent. Et à l'époque elle était le clou et l'attraction des Extases. Son port altier, sa grâce naturelle la faisait remarquer par tous et pour tout dire, Iman, tel était son nom, était très demandée. Igor Arkie n'était pas le genre de Piorad à se faire marcher sur les pieds et quand il arrivait, les autres prétendants faisaient semblant de ne plus être là et se consolaient, qui avec la jeune Batranoban qu'ils avaient remarquée, qui avec le jeune Derigion qui lui faisait de l'œil depuis le début de la soirée. Et l'idylle fut telle entre Iman et Arkie que celui-ci la racheta aux Extases. Il apprit son langage comme elle apprit le sien et elle le persuada de la suivre, loin dans le sud, loin là-bas dans les jungles. Et la légende raconte qu'elle était en fait une princesse et qu'il est maintenant son prince consort, le seul blanc, et piorad par dessus tout à régner sur un royaume Gadhar. D'autres contes, moins nombreux, racontent que si elle était bien princesse, elle n'aimait pas le Piorad et ne voulait qu'une chose, c'était quitter les Extases Eternelles. Et Arkie fut tué et dévoré dès qu'il franchit les lisières de la jungle Gadhar. Qu'on ne me dise pas que certaines tribus Gadhars ne sont pas cannibales.

La protection, la sécurité et la gestion des ressources humaines dans le Quartier des Délices de Pôle est le ressort exclusif des Sœurs de la Passion.

Celles-ci ont essentiellement un rôle préventif : elles servent aussi bien d'assistantes sociales, que de proxénètes que de syndicat. Elles surveillent toutes les prostituées, que ce soit celles de la rue ou le haut du panier qui travaillent aux Extases Eternelles, mettant régulièrement leurs fichiers à jour et s'assurant de leur bonne santé. Une prostituée qui travaille régulièrement dans les Délices ne peut faire autrement que de s'affilier aux Sœurs à moins qu'elle ne veuille se retrouver un beau matin dans un bordel des slums, droguée jusqu'à l'os et incapable de réagir.

Même les gentes dames de la noblesse, qui ne travaillent pourtant que rarement et pour assouvir quelques fantasmes de domination, sont obligées de reverser une partie de leur salaire aux Soeurs. Le moindre manquement à ce principe entraîne une punition, qui peut consister en une mutilation ou bien pire s'il y a récidive. Chaque prostituée, fille, homme ou animal, doit passer une visite médicale toutes les deux semaines. Dans le cas d'une réponse positive à un test de maladie, elle doit stopper son activité durant toute la durée du traitement. Afin de pouvoir appliquer ce règlement, les Sœurs tatouent les sujets traités. Ces tatouages, similaires aux décalcomanies des bubble-gum et placés sur des endroits discrets mais visibles de l'anatomie (seins, fesses), sont indélébiles durant toute la durée du traitement et sont tout de même plus esthétiques que des étoiles jaunes ou tout autre symbole complètement infamant.

Si une prostituée est prise sur le fait par les Sœurs, qu'elle soit en action ou en train de faire le trottoir, elle est passive de la peine de mort, applicable immédiatement. Bien sûr, cet état de fait attire toujours une frange de malades mentaux dont l'objectif principal est justement de braver ces interdits. Ces individus payent jusqu'à dix fois plus pour obtenir une prostituée malade et nombreuses sont celles qui acceptent le marché par appât du gain tout en sachant qu'elles risquent le pire.

Dans certains cas, les clients eux aussi risquent beaucoup car certaines maladies sont fulgurantes et nombreuses sont les prostituées qui sont porteuses saines d'un virus qui peut être mortel à courte, voire très courte, échéance. Une épidémie serait une catastrophe, aussi bien pour la ville que pour l'activité économique de ces quartiers. Pour cette raison les Sœurs veillent, allant même jusqu'à sédater une fille qui pour les raisons précitées pourrait vouloir continuer de travailler.

Le rôle des Sœurs s'étend également à la protection du consommateur qui doit être satisfait ou compensé : Si un client s'estime lésé ou volé par une des prestataires, les Sœurs mènent une enquête, et en cas de bonne foi de sa part, il est remboursé ou bénéficie d'un service gratuit de la part de n'importe quelle prostituée du quartier. Ce système conduisit au début à certains abus, mais quand les clients de mauvaise foi qui tentaient visiblement de spolier les honnêtes travailleuses ont commencé à mourir subitement sans aucune raison apparente, les choses se sont calmées.

Evidemment, les Sœurs de la Passion sont mandatées par la Guilde des Courtisans, bénéficient de toute sa logistique, les Sœurs étant souvent recrutées parmi les anciennes prostituées des Délices ou parmi d'anciens membres de la Guilde, tous diplômés de l'Université de la Porte Verte. Elles bénéficient entre autre de l'aide du "service action" de la guilde, service qui bien sûr n'a aucune existence réelle, comme peuvent en témoigner des centaines et des milliers de victimes, toutes mortes de mort naturelle. On peut y voir sans doute un certain rapport de cause à effet.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

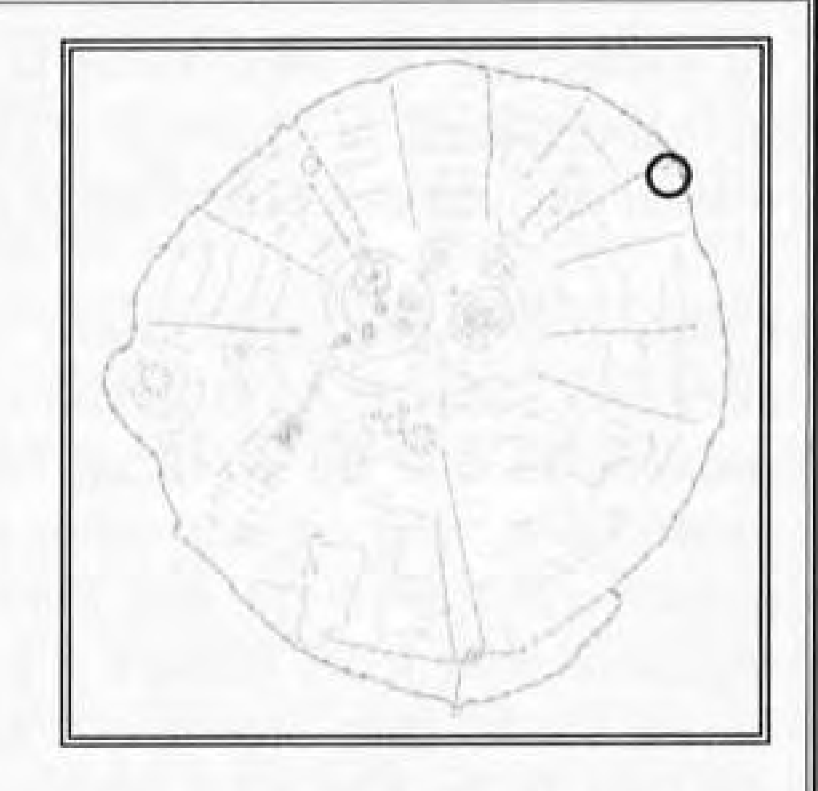
Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	5
Guilde des navigateurs	2
Guilde des marchands	6
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	4
Guilde des écrivains	3
Guilde des mercenaires de Pôle	6
Guilde des épiciers	5
Guilde des voyageurs	4
Guilde des courtisans	9

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	2
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	3
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	5
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	4
Le mois du bonheur	3
Plaisir infini	5
L'ordre nouveau	2

Les Gens du Nord



Secteur et Quartier non répertoriés.

Nombre de quartiers similaires: 4

Citations typiques:

"Quand y en a pour un, y en a pour moi." (Proverbe Piorad)

"Les gens du nord ont dans le cœur le bloc de glace qu'il n'ont plus dehors."

"C'est le seul endroit de Tanæphis où tu peux voir un Piorad et un Thunk s'entendre... et le plus souvent, c'est sur ton dos !"

"Si tu vas dans ce coin, méfie-toi des terribles chagars du nord."

Population: 1.000 habitants.

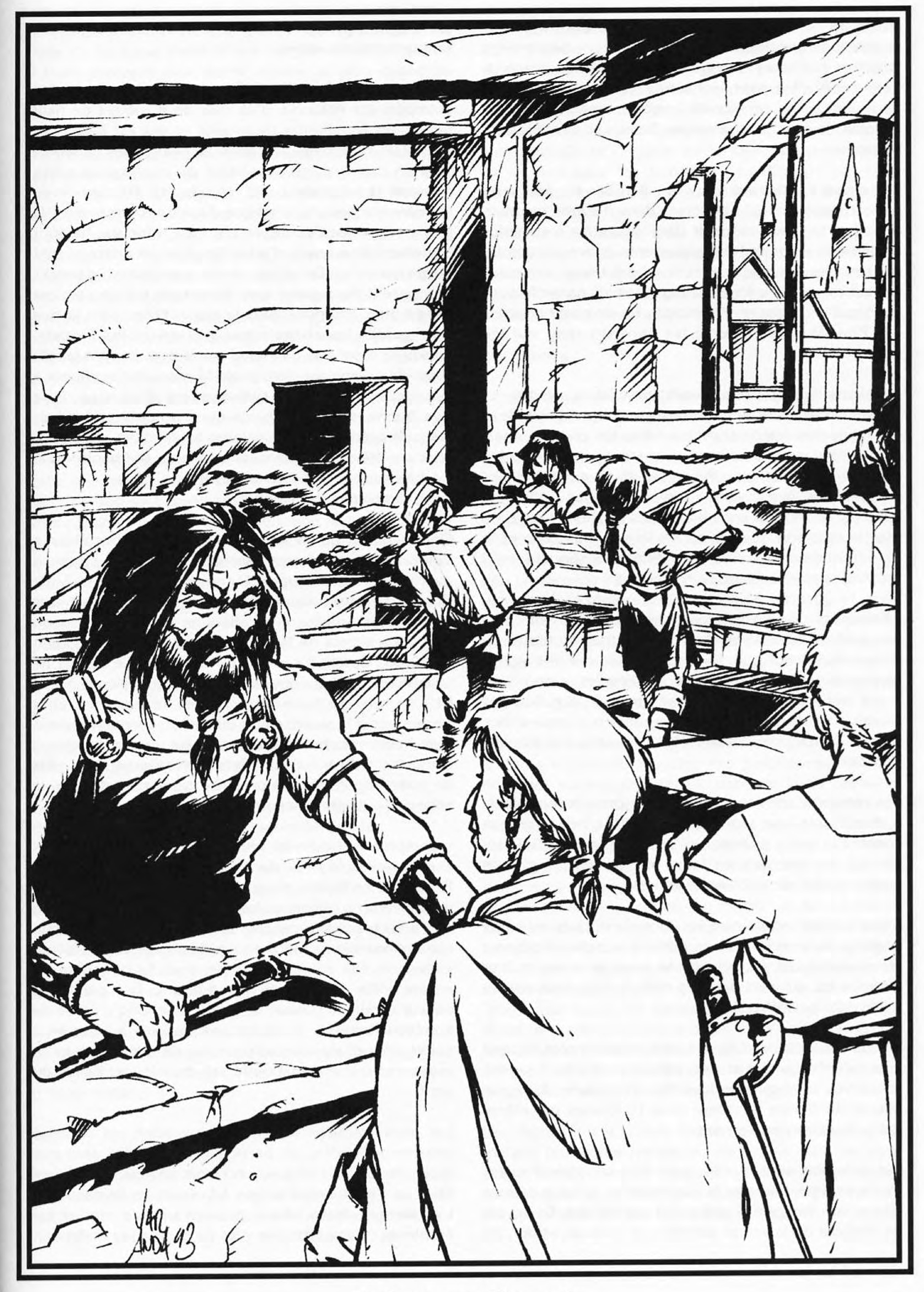
Des siècles d'assaut Piorad sur les prétendues imprenables murailles de Pôle ont laissé dans le paysage des traces durables. L'une des plus étonnantes est sans aucun doute la recette du lynx aux quatre sangs que l'on sert dans les moins recommandables des auberges de la capitale Derigion. Mais je vais plutôt vous parler des improbables "quartiers Piorad."

Les rares gens qui croient encore que Pôle est inexpugnable ne connaissent manifestement pas le sens de ce mot. Même si, lorsque le mois de la guerre revient, les quartiers tentent d'assurer plus ou moins bien leur défense, la politique du chacun pour soi prime. Malgré les efforts du pouvoir central pour organiser les troupes lors de l'arrivée des pillards nordiques, de nombreuses zones sont laissées sans contrôle. A l'extrémité nord de Pôle, généralement isolés des secteurs plus respectables par des "zones de combat" (telle la principauté de Darlock), se trouvent des quartiers qui ont tellement vu de batailles s'y dérouler que les traiter de ruines serait une insulte pour un village récemment ravagé par des Sekekers. Leur état est si pitoyable qu'il n'a jamais été envisagé d'y reconstruire quoi que ce soit. Aucun gouvernement Derigion n'y est donc présent. En conséquence, la bureaucratie Derigion a purement et simplement décidé de rayer ces quartiers de la carte de Pôle et de les oublier. Ce qui ne veut pas dire pour autant que l'activité y soit nulle, bien au contraire. L'effet le plus important du "bannissement" de ces quartiers est que, malgré leur situation citadine, ils ne sont plus soumis aux lois en vigueur à Pôle. De plus, comme ils font toujours partie de l'enceinte physique de la ville, on peut généralement pénétrer dans les quartiers voisins sans être inquiété (d'autant plus lorsqu'il s'agit de zones de combat). Clairement, c'est la porte ouverte à la contrebande et cela de manière quasiment légale (et sûrement moins dangereuse qu'en passant par les sous-sols de Pôle). En effet, dans la plupart des cas, seuls les quartiers frontaliers de Pôle sont autorisés à prélever des taxes sur les marchandises entrant dans la capitale. Or, en passant par un de ces quartiers dévastés, on franchit la barrière des taxes sans encombre. Ou presque...

D'accord les Piorads sont des brutes épaisses assoiffées de sang, mais la routine viol-massacre-pillage finit par lasser même le plus jovial des barbares. Un de ces barbares las, un porteur d'arme nommé **Bog Güntaff**, était, il y a encore à peine vingt ans, un Sturmfeild très prometteur. Il savait galvaniser ses hommes et les envoyer au massacre avec des cris de joie et de fureur qui faisaient chaud au cœur. C'est au cours de sa première attaque de Pôle qu'il fut saisi par la facilité avec laquelle ses compagnons d'armes et lui-même pénétraient dans les quartiers extérieurs de la ville. Après un massacre et un pillage bien orchestrés, il tortura quelques prisonniers pour le plaisir et d'autres pour satisfaire sa curiosité. Rapidement (pour un Piorad), il se rendit compte des avantages qu'il pouvait tirer de la situation et décida de s'installer là.

Bog avait en effet trouvé deux moyens beaucoup moins dangereux (et beaucoup moins fatigants) de s'enrichir que le massacre et le pillage: le commerce et l'extorsion. Quant au viol, il serait toujours tant de s'en occuper ultérieurement. Il est bon de noter que Bog est un Piorad particulièrement vénal. La plupart de ses hommes lui restèrent fidèles et, donc, survécurent.

La situation privilégiée des quartiers dévastés n'avait pas échappé à quelques marchands Batranoban, Derigion ou Thunk (voire même Vorozion) qui avaient organisé un juteux trafic. Mais le volume de marchandises de ces négociants était réduit pour des raisons de sécurité: le terrain fourmillait de pillards prêts à détrousser sans remords d'honnêtes trafiquants. Les dits pillards étaient essentiellement des Alwegs Piorads et Bog n'eut aucun mal à les recruter et à les organiser en une véritable force. Il intercepta alors facilement les contrebandiers qui traversaient son nouveau territoire et leur mit le marché en main. Il se proposait d'assurer leur protection ainsi



Echoppe Piorad

que celle de leur marchandise à travers son quartier contre une modeste rétribution raisonnablement inférieure aux taxes en vigueur dans les autres quartiers. Cela profitait à tout le monde car les marchands pouvaient en toute sécurité importer une plus grande quantité de marchandises et les Piorads se remplissaient les poches.

Bog devint rapidement très riche. Il fit des émules parmi ses compatriotes qui l'imitèrent dans d'autres quartiers dévastés. La concurrence fit alors rage entre les bandes de Piorads et quand les arguments économiques ne suffirent plus, les cinq bandes se mirent à se taper dessus (ce qui est, somme toute, la façon la plus naturelle pour un Piorad de régler un désaccord). En devenant civilisés, ces Piorads avaient renié les liens du sang qui les unissaient.

Il va sans dire que cela nuisait aux affaires, ce que les Piorads finirent tout de même par remarquer entre deux échauffourées fratricides. Une trêve fut conclue, mais aujourd'hui encore la tension reste grande entre les différents quartiers. Pour se distinguer de ses compatriotes, Bog diversifia son activité. Depuis, il a été imité par les autres, mais il a acquis une telle image de marque que son quartier est de loin le plus riche et le plus fréquenté des cinq. Les différents services qu'il propose sont les suivants:

· **Entrepôts** : Bog a fait construire de grands entrepôts susceptibles de recevoir des marchandises en transit ou de servir de consigne. Dans ce dernier cas, il s'agit la plupart du temps de marchandises illégales ou soumises à des restrictions (ou des embargos) par la guilde des marchands de Pôle. Typiquement, on y trouve des épices, des œuvres d'arts volées, des armes et armures Vorozion...

Ces entrepôts servent aussi parfois à certains marchands à dissimuler leur stock d'une denrée relativement commune pour provoquer une pénurie artificielle, histoire de faire flamber leurs prix (témoin la grande "grève du sel" de 1028 ap. Néinnes).

Il est bon de noter que les Piorads n'étant pas des négriers, ils se refusent à se mêler aux trafics d'esclaves autrement qu'en garantissant le passage à travers leur territoire (ce qui n'est déjà pas mal). Il n'y a donc pas de geôle dans ces entrepôts.

Le coût de location d'espace dans les entrepôts dépend à la fois de la valeur des objets destinés à y être conservés ainsi que de leur encombrement. Il tourne autour de 5% de la valeur plus 10 Cestes par mètre cube, payables chaque mois.

Les entrepôts sont réputés pour leur sécurité, d'autant plus qu'on peut assurer la marchandise qu'on y dépose (chose rare, même à la guilde des marchands). En payant un dixième de la valeur estimée par mois de séjour, on est intégralement remboursé si les marchandises gardées sont détruites ou volées.

C'est pourquoi Bog fignole la protection. La zone des entrepôts est entourée d'un mur de 4 mètres de haut possédant un chemin de rondes et qui est lui-même ceint d'un fossé empli de pieux. La plupart des entrepôts sont en pierre et ne possèdent qu'une grande porte pouvant être fermée à clef. La sécurité est assurée en permanence par une vingtaine d'hommes armés dont la plupart sont des porteurs d'armes mineurs. Ils sont également tous armés d'arbalètes dont les carreaux sont empoisonnés. De plus, trois guetteurs* dressés permettent de repérer des importuns qui se seraient malgré tout introduits dans la place. Enfin, c'est là que sont gardés les chagars que possèdent les Piorads. Lorsqu'ils n'ont pas un Piorad sur le dos, ils sont laissés libres de déambuler dans toute la zone et constituent à eux seuls une menace suffisamment dissuasive. Pour faire bonne mesure, et parce que l'on ne prend jamais assez de précautions, les galeries souterraines dans cette zone ont été soit éboulées, soit piégées, soit bourrées de cracheurs*, et le plus souvent les trois à la fois.
*(voir "Souvenirs de Guerre")

On ne connaît qu'un seul cas d'un voleur ayant réussi à s'introduire impunément dans ces entrepôts. Il s'agissait du cambrioleur Derigion légendaire nommé la Main Grise. Il s'empara d'un coffret qu'un dignitaire avait sans doute voulu soustraire à l'attention du gouvernement. Bog lança auprès de la guilde des courtisans un contrat de 50.000 Cestes sur la tête du coupable. Ce dernier ne tarda pas à tomber entre les mains du chef Piorad qui se fit une joie de lui extorquer les renseignements nécessaires à la récupération du coffret. Le cadavre de la Main Grise resta trois mois empalé sur un mât devant les entrepôts. Cela eut deux effets: personne ne tenta plus de voler Bog et, suite à une telle campagne de pub, la taille de sa clientèle doubla.

· **Comptoirs** : pourquoi seules les races dites civilisées auraient-elles le droit de commercer avec Pôle ? Les Piorads et les Thunks ont aussi des produits à vendre qui ne peuvent qu'intéresser les habitants de Pôle. Comme on l'a vu précédemment, la taille de Pôle est telle que son l'approvisionnement en nourriture est un problème majeur. Aussi les habitants peuvent-ils difficilement refuser l'offre des Piorads quand ceux-ci leur proposent de leur vendre le produit de leur chasse. Bog a gardé de nombreux contacts avec des compatriotes à lui et en a enrôlé près d'une cinquantaine qui chassent pour lui le mammouth, le maïgnal ou le yak dans les territoires du nord.

Les peaux tannées sont aussi un produit qui se vend relativement bien, en particulier celles des animaux qu'on ne trouve que sous un climat arctique (tels l'ours blanc ou le lynx des neiges à la fourrure immaculée). L'un des principaux clients pour ce type de produit est l'école de cuisine (voir "les rues de papier") qui offre une

toque en fourrure blanche à tous ses diplômés. C'est bien sûr un signe distinctif que les grands chefs issus de l'école arborent avec fierté, même au plus chaud de l'été.

· **Escortes** : Il est de notoriété publique que le voyage vers le nord n'est pas bon pour la santé. Les Piorads sont des gens qui ont leurs petites habitudes et qui n'aiment pas que des étrangers viennent les perturber. Néanmoins, il existe deux catégories de personnes qui s'obstinent à vouloir aller en territoire Piorad: les messagers et les cartographes. Quel intérêt peut-il y avoir à faire parvenir des messages à des Piorads ou à relever la topographie de leur territoire, eux seuls le savent. Pour leur assurer une plus grande chance de survie, Bog propose à ces intrépides voyageurs de leur fournir une escorte de guerriers du cru. Selon la destination, le prix payé et le but du voyage, l'effectif peut varier de un à dix hommes. Ce service est très prisé car les chances de revenir vivant d'un voyage accompagné sont relativement élevées (aux alentours de 60%, ce qui est tout de même cinq à six fois plus que pour une expédition en solitaire). Il va sans dire que les tarifs de Bog sont prohibitifs, car celui-ci n'aime pas avoir à se séparer de ses guerriers pour une tâche si futile. En général, les hommes de Bog se contentent d'accompagner les voyageurs jusqu'au premier village Piorad où il les confient à des guerriers du coin. Ces derniers n'étant payés qu'au retour de leur(s) protégé(s), ils s'arrangent le plus souvent pour réfréner leurs pulsions xénophobes.

L'efficacité (relative) de ce service a fait du quartier la plaque tournante et le passage quasi-obligé des communications avec le nord. Devant la demande croissante, Bog a même récemment inauguré un forfait "Thunk" qui permet aux clients d'être escortés jusqu'aux limites du territoire du même nom. Une fois là-bas, ils courent en général beaucoup moins de risques. Il va sans dire que le dit forfait vaut un paquet de Cestes.

Pour coordonner cette activité, un bâtiment pompeusement nommé "Maison de la Bonne Entente et des Echanges avec nos Cousins Nordiques" a été édifié. Il sert d'annexe locale aux guildes des voyageurs, des coursiers et des cartographes. C'est en fait une grande auberge qui est sans doute le coin le plus attirant de tout le quartier (voir plus loin).

La guilde des marchands, elle, n'a jamais réussi à conserver un officiel sur place bien longtemps. Bog tient trop à ses prérogatives pour s'embarrasser d'intermédiaires.

Tarifs

Il en coûte de 500 à 3.000 Cestes à chaque voyageur pour une expédition (le prix est calculé grâce à de nombreux paramètres selon une méthode que les Piorads nomment "au crâne du client"), auxquels viennent s'ajouter de 500 à 2.500 Cestes par Piorad accompagnateur. Le forfait Thunk vaut lui entre 3.000 et 6.000 Cestes par personne plus entre 2.500 et 5.000 Cestes par Piorad. Les vivres, les montures et le matériel éventuel sont en supplément. Un des types d'expéditions particulièrement en vogue ces temps-ci chez la noblesse Derigion est le safari. Un petit groupe de nobles loue les services des Piorads pour les emmener à la chasse à l'ours blanc ou au lézard des glaces. Ce sont généralement les dits Piorads qui se tapent tout le boulot, mais les trophées sont tellement chics... C'est d'ailleurs pourquoi Bog, profitant de toutes les opportunités, a ouvert un florissant marché de dépouilles ou de têtes d'animaux sauvages. Il les fait d'ailleurs directement empailler sur place.

Les Thunks

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les Thunks ne sont pas absents de ce quartier. Bien au contraire, cette brèche dans la muraille de Pôle leur permet à eux aussi d'écouler leur excédent de nourriture et de peaux ainsi que les produits de leur artisanat, de même qu'elle facilite leur accès aux ressources de la ville. Ainsi, Bog a organisé dans le no-man's-land entre les deux peuples des passages protégés pour les caravanes des Thunk. Cette démarche est bien entendu secrète, car elle serait loin de recevoir l'aval des Piorads restés au pays. Ainsi, une petite communauté Thunk réside sur place et veille aux intérêts de leurs compatriotes. Leur chef et représentant auprès des Piorads est **Maître Sing**, un Thunk de 45 ans (ce qui est âgé pour Tanæphis) dont le visage est couvert de cicatrices rituelles, preuve qu'il ne faut pas se fier à son air frêle et décharné.

Etonnamment, Bog et Sing s'entendent très bien et cette amitié a d'ailleurs valu bien des problèmes aux deux hommes du fait de l'intolérance de leurs barbares semblables. L'amitié qui lie le Piorad et le Thunk date de l'époque où ce dernier s'est rangé aux côtés de Bog dans la lutte qui l'opposait aux autres quartiers Piorads. C'est à cette occasion que l'on a découvert que les techniques d'embuscades chères aux Thunks faisaient également merveille dans un milieu urbain. La petite escouade des hommes de Sing a en effet décimé à elle seule la population de tout un quartier en n'enregistrant qu'une perte (uniquement due à un cruel concours de circonstances). Le petit groupe a reçu le surnom de "pierres de sang", en hommage aux flocons du même métal, et a même reçu des offres de la part de la guilde des courtisans pour quelques affaires délicates. On ne sait pas si ces propositions ont été suivies de faits, mais la réputation des "pierres" reste excellente.

Les Thunks ont d'ailleurs formé les troupes de Bog et, malgré leur taille modeste, on pense qu'elles sont désormais capables de repousser n'importe quel assaut sur leur quartier. D'autant plus que de nombreuses zones ont été piégées en vue d'une telle éventualité.

La Maison de la Bonne Entente et des Echanges avec nos Cousins Nordiques

C'est le plus grand bâtiment du quartier. Il a été construit sur les ruines (qui étaient encore fonctionnelles) de la demeure de l'ancien dirigeant du quartier. Les locaux préfèrent l'appeler "Château Chagar" (ou, affectueusement, Cha-Cha), car il s'agit d'une véritable petite place forte recyclée. Ce qui constituait les anciennes dépendances a été transformé en auberge et les guildes avec qui traite Bog ont été installées dans les étages. Le château compte en effet trois étages et deux hautes tours où veillent en permanence des sentinelles. Le temps aidant, Bog s'est occupé de la fortification de Château Chagar qui est désormais presque aussi bien défendu que ses entrepôts. La salle du trône a été redesignée à la mode Piorad en un "hall" nordique. Bog et ses proches (dont Sing) trônent à une extrémité, sur une estrade, à la tête d'une immense table en U à laquelle peuvent s'asseoir jusqu'à une centaine de convives (si le mot convient pour décrire les brutes avinées qui squattent le plus souvent l'endroit). Aux murs pendent des peaux de bêtes et des crânes de natures variées. La zone centrale est en général occupée par des danseuses ou des baladins intrépides (car le public est très critique). Il y règne un brouhaha assourdissant et les odeurs mêlées de nourriture carbonisée, de vomi et de bière rance empestent l'atmosphère. Bref, comme à la maison. La cour de Bog consiste en environ deux cents personnes dont à peine la moitié sont des Piorads, mais tous se sont faits un point d'honneur à apprécier les petites fêtes de Bog à la mode Piorad, ce qui fait que ces hommes sont très soudés. Le hall ne désemplit quasiment jamais et les cuisines y amènent des plats à longueur de journée. Ceci a eu pour effet de faire rappliquer un bon paquet de vagabonds qui survivaient dans le coin et qui se sont tout naturellement joints aux forces d'un homme aussi généreux. Il est relativement facile de s'introduire dans Château Chagar, mais on ne passe pas inaperçu. Les habitués du coin ont le nez pour repérer les étrangers. L'auberge est réservée aux hôtes de Bog et aux voyageurs de passage et est d'une qualité étonnamment bonne par rapport à ce à quoi on pourrait s'attendre dans un tel voisinage. Les hommes de Bog, eux, dorment dans trois grands dortoirs ou, pour les plus éminents, dans des chambres à l'étage.

Bog tient ses réunions de travail dans un bureau à la mode Derigion (ou plutôt à l'idée qu'un Piorad peut se faire de la mode Derigion) aménagé au premier. Comme il ne s'est pas donné la peine d'apprendre à écrire ou à lire, des scribes se chargent de mettre par écrit toutes les transactions. Un des objets les plus dérangeants dans cette pièce est la dépouille empaillée de Bjorg Bön, le chef Piorad qui avait mené ses troupes contre lui il y a de ça une dizaine d'années. Bog adore voir l'expression de dégoût qui se peint sur le visage de ses invités lorsqu'ils découvrent la véritable nature de Bjorg, après s'être en général étonné de l'apparente impassibilité du dit Piorad (qui, il faut le dire, est très réussi et très bien conservé). Histoire de rappeler que si l'on a beau prendre des dehors de civilisé, on ne faiblit pour autant.

Goldfinder

Malgré le fait que la présence de Bog et de ses compagnons soit devenue une institution, on peut tout de même s'étonner de l'apparent virage à 180° du Piorad dans la nature de ses relations avec les Derigions. Cela ne s'est pas fait sans aide. L'arme de Bog est en effet une morningstar du nom de Goldfinder... tout un programme. Possédant un désir exacerbé de richesse, elle a toujours poussé ses porteurs à thésauriser (elle a appartenu à des générations de Batranobans) et était bien malheureuse d'avoir échoué entre les pattes d'un Piorad. D'autant plus que ses pouvoirs d'attaque variés en faisaient une arme redoutable en combat, ce qui poussait son porteur à s'attarder sur la partie massacre du triptyqe massacre-viol-pillage alors que la partie pillage était (de loin) la plus lucrative. Elle a cependant réussi à éduquer Bog et à éveiller en lui un profond intérêt pour l'or, jusqu'à le pousser à conclure des alliances qui auparavant lui auraient paru contre nature (avec des Thunks et des Derigions !). Désormais, Bog et Goldfinder s'entendent très bien et forment un couple de redoutables requins des affaires.

Influence des guildes: Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	2
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	1
Guilde des cartographes	3
Guilde des coursiers	7
Guilde des écrivains	2
Guilde des mercenaires de Pôle	1
Guilde des épiciers	1
Guilde des voyageurs	5
Guilde des courtisans	4

Influence des sociétés secrètes: Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	1
L'éclipse de lune	1
Les adeptes de Muffin	1
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	1
La route sans fin	3
Les joyaux de Pôle	2
Le mois du bonheur	1
Plaisir infini	1
L'ordre nouveau	1

La Petite Durville

Secteur III, Quartier 7

Nombre de quartiers similaires: 0

Citations typiques:

"Les Batranobans, c'est bien connu, ça s'attrape par la mère."

"Oh, quel merveilleux abat-jour, un chef d'œuvre de l'artisanat Batranoban, non ? Sur peau Piorad, n'est-ce pas ?"

"Mais puisque je vous dis que j'ai égaré ma patente, laissez-moi chercher un peu..."

"J'ai trouvé une orchidée dans la Petite Durville, je te dis que ça. Je lui plante le bulbe dès que je peux !"

"Moi, si une Batranoban porte son voile à l'académie Delafosse, j'envoie mon fils avec un casque Piorad"

"De tout le continent de Tanæphis, les dentistes de la Petite Durville, sont les plus réputés. Ils prennent un étonnant plaisir à vous fouiller dans les gencives."

"Les Batranobans, c'est comme les chauve-souris, ça dort le jour et ça vole la nuit."

"Comment appelle-t-on un Batranoban avec une Arbalète ?
Monsieur."

Population: 88.000 habitants.

Rares sont ceux qui se promènent dans Pôle en fermant les yeux. Mais si ceux-ci les rouvraient en plein milieu de l'Epicerie, ils n'auraient aucun mal à croire qu'ils ont effectué en un rien de temps quelques centaines de polacs et qu'ils se sont miraculeusement téléportés à Durville, capitale du pays Batranoban. Ce n'est donc pas pour rien que le surnom de l'Epicerie est la "Petite Durville".

C'est vers l'année 200 après Neinnes que les Batranobans installèrent leurs premiers comptoirs d'épices à demeure dans la capitale de leur suzerain, Pôle. Les Derigions ne voyaient pas d'un bon œil s'installer ces métèques et leurs pratiques bizarres dans leur bonne ville et en conséquence, c'est un joli ghetto qu'ils leur préparèrent, enveloppé dans un papier couleur bidonville, à proximité du quartier des Roues. Après tout, cela suffirait largement à ces monteurs de chameaux, et ils ne pourraient pas se plaindre, ils seraient le plus près possible de chez eux.

Mais c'était sans compter sur la faculté d'adaptation des Batranobans et leur fierté naturelle. Non seulement ils firent du bidon-ville un des quartiers les plus réputés de Pôle, mais ils se rendirent si vite indispensables, que lors de la cessation de paiement entre les Batranobans et les Derigions, en 770 après Néinnes, l'Empereur préféra ne rien dire plutôt que de risquer de perdre sa principale source d'impôts locaux.

Le racisme aidant, la Petite Durville a conservé son statut de ghetto pour les habitants de Pôle dont le QI se mesure sur les doigts des deux mains et des deux pieds qui croient encore que les femmes Batranobans portent des voiles et qui ne se sont jamais aperçus que la civilisation Batranoban avait survécu quand l'Empire Derigion avait complètement périclité. Aucun d'eux ne mettrait les pieds dans l'Epicerie sans une bonne raison souvent liée au commerce. C'est pourquoi la population de la Petite Durville est a 98% Batranoban, les 2% restants représentant les mercenaires, les courtisans et autres marchands itinérants, qui ne se remarquent pas dans la masse. Néanmoins, pour être réellement discret, un personnage devra prendre un soin particulier à se vêtir convenablement, à la mode Batranoban.

Les sous-sols de Pôle sont pleins de gens discrets qui ne l'étaient pas assez. Comme toujours dans les cas de barrage culturel, des légendes ont commencé à fleurir sur le quartier et les mœurs de ses habitants. Qu'ils violaient leurs filles et les tuaient si elles n'étaient plus vierges au moment de prendre un mari, ce qui est déjà quelque peu contradictoire, mais aussi sur leurs habitudes vestimentaires et alimentaires. Ne dit-on pas souvent que les Batranobans puent le chameau ? Le racisme est partout aussi con et confond parfois coutume ancestrale et sauvagerie. L'anti-racisme n'est pas moins con qui amalgame souvent coutume ancestrale et sauvagerie.

C'est pour cela que les Batranobans ont construit autour de leur enclave une zone frontière, composée d'une ceinture de bidon-ville, qui dissuade le péquin moyen de se rendre dans le centre-ville. Dans la zone-frontière, surnommée avec un certain humour par les Batranobans



Maison Batranoban

"Petite Pôle", des mendiants sont payés pour effrayer les personnages qui exprimeraient l'intention de pénétrer plus avant dans la ville. Les commerçants liés à la Guilde sont mis dans le secret et connaissent les mots de passe qui permettent de passer ce No-Man's Land sans encombres. Comme les mots de passe changent relativement souvent, il n'y a pas de risques de fuite.

Bien sûr, les grandes artères qui mènent au quartier sont exemptes des mendiants, mais sont protégées par des escadres de gardiens de la Route, spécialement acclimatés à Pôle dans la Petite Durville. Et si la menace des Arbalètes ne suffisaient pas, ces escadres ne refusent pas le coup de fouet d'une petite drogue de combat en cas de coup dur. Tout cela pour vous dire qu'on ne rentre pas dans l'Epicerie comme dans un moulin.

Pour qui connaît la capitale Batranoban, la ressemblance est frappante. La Petite Durville ressemble à sa grande sœur comme deux gouttes d'eau, avec sa ville haute et sa ville basse, même si l'appellation est quelque peu surfaite, le quartier étant relativement plat. Seule la zone frontière a été rajoutée.

C'est dans la ville basse que se vendent et se négocient les Epices. C'est donc dans cette partie de la ville que l'on trouve le plus d'étrangers, le plus souvent des marchands de Pôle ou des environs venus acheter en quantité :

Les Epiciers de la Guilde, qu'ils soient de Durville, de Pôle ou de l'Epicerie se servent de sceaux pour identifier leurs messagers et leurs transporteurs. Ces sceaux changent tous les jours et ils sont très difficiles à contrefaire. Ils sont indispensables pour toute transaction, pour tout achat et pour toute demande un tant soit peu formelle, en sus des éternelles patentes.

La Petite Durville occupe une place à part dans le commerce des Epices. Un particulier n'aura aucun mal à acheter un épice, dont la vente est autorisée, dans un comptoir de la Guilde, qui fleurissent un peu partout dans les beaux quartiers de Pôle. Il pourra également en acheter aux marchands itinérants qui, sous forte protection armée, se déplacent de quartiers défavorisés en quartiers qui craignent carrément. Bien sûr, si la demande concerne un épice interdit, il faut passer par le marché parallèle, les vendeurs de la rue qui vont jusqu'à avaler leur marchandise s'ils se font prendre et les marchés, le plus important étant le Grand Bazar de Pôle. Là, ils pourront trouver ce qu'ils veulent et même plus : on trouve de tout au Grand Bazar.

Un Epicier qui voudrait acheter en gros fera souvent le voyage jusqu'à Durville car les frais du voyage sont souvent négligeables par rapport à la valeur de la cargaison transportée. C'est ainsi que la Guilde livre ses grands comptoirs officiels, le plus grand des comptoirs de Pôle se trouvant justement dans la Petite Durville.

C'est là que les propriétaires des comptoirs vont s'approvisionner dans des quantités importantes mais qui ne nécessitent pas le voyage en pays Batranoban. L'Epicerie est donc de fait le royaume du Demi-Gros et tous les grands comptoirs d'Epices y ont un représentant. Les Epices non raffinés sont conservés en sous-sol, dans des entrepôts spécialement apprêtés, où le degré d'hygrométrie est soigneusement et très précisément monitoré. Pourquoi en sous-sol ?

Parce que les entrepôts prennent une place folle et que le quartier ne peut pas s'étendre en dehors de ses limites. De plus, les Epices sont beaucoup mieux protégés car des systèmes de sécurité mis au point par les ingénieurs Batranobans permettent de noyer les stocks instantanément en cas de danger. Ce système a l'avantage de ne pas détruire les épices car il suffit de les faire sécher à nouveau pour qu'ils soient comme neufs.

La différence entre la ville basse de la Petite Durville et sa grande sœur de Durville est la quasi absence d'auberges et d'hôtelleries : on en compte 4 en tout et pour tout dans l'enclave, toutes appartenant au même propriétaire, Salmir Ramaya. Que ce soit à l'Epice Doré, aux Merveilles de Sharcot, à la Blanche Durville ou au Polac Assoupi, les services sont grosso-modo les mêmes : Les voyageurs ont une certitude, ils seront à l'abri du luxe. Mais la Petite Durville n'est pas un lieu de tourisme et les Batranobans de passage sont souvent accueillis par leurs proches ou leurs parents. L'auberge ayant la moins bonne réputation est tout de même celle du Polac Assoupi, mais on aurait pu s'en douter.

Le reste du quartier est occupé par les habitations, basses et blanches et les commerces divers, qu'ils soient d'alimentation ou de consommation quotidienne.

Il est donc logique d'y trouver la Maison des Echanges de la Petite Durville, équivalent exact de son homologue à Durville. L'architecture est la même, ce qui rajoute encore à cette impression diffuse de ne pas être au bon endroit quand on franchit la zone frontière. C'est également le siège de la Guilde des Epiciers à Pôle et c'est là que sont accordées localement les autorisations de vente et de transport d'épices.

La ville haute est construite suivant les mêmes principes que son homologue et les tours et minarets sont revêtus de la même blancheur immaculée. On soupçonne même les Batranobans d'avoir importé les matériaux de construction de leur pays, ce qui serait, quand on y pense, un exploit incroyable. Fontaines ornementées, jardins intérieurs, statues, tout y est beau et de bon goût. C'est dans cette partie de la ville que se trouvent les appartements locaux des membres du Conseil des Epiciers en visite à Pôle. A noter que tous les membres du Conseil possèdent là un appartement, y compris ceux qui pourraient habiter normalement à Pôle, parce qu'ils y possèdent en leur nom propre un logement, c'est en quelque sorte un avantage en nature dû au rang et à la charge.

Comme dans la véritable Durville, la ville haute de l'Epicerie abrite la Raffinerie, probablement le lieu le plus protégé du quartier, à tel point que le Conseil y a spécialement détaché un escadron de Gardiens de la Route, composé de 10 unités de 20 cavaliers. Quoique le maître raffineur local, Ali Alaoui, ne soit pas de la classe du légendaire Moktar de Sharcot, que les joueurs ont peut-être déjà rencontrés durant le scénario Un Cadeau Empoisonné, il est néanmoins capable de concocter quelques drogues customs et d'analyser la composition d'un mélange inconnu.

Bien sûr, pour parvenir à Ali Alaoui, il faut faire preuve de beaucoup de patience et, sachant que son temps est très précieux, cela coûtera très cher à un individu n'ayant pas les sauf-conduits et les ordres de mission nécessaires. A contrario, si un personnage, joueur ou non, est délégué par le conseil des Maîtres Epiciers, et est porteur des sceaux suffisants, il n'aura aucun problème pour visiter le saint des saints et rendre visite à son propriétaire.

La raffinerie n'a pas le même rendement que la Grande Raffinerie de Durville et les retombées des effluves ne sont pas suffisantes pour plonger tout le quartier dans un état de trip permanent. Seule une douce odeur de cannelle flotte autour de la "ville haute", qui s'estompe au fur et à mesure pour complètement disparaître au niveau de la zone frontière.

La Raffinerie n'est pas le seul haut-lieu de la ville haute de la Petite Durville. Elle est même dépassée en notoriété par la maison de soins, la très célèbre "Maison des Ombres", du parc ombragé dans lequel elle est située. Son directeur en est le très réputé Ahram Ben Audran, chirurgien personnel du conseil de la Guilde pendant de nombreuses années. Ayant quitté cette charge, il obtint bien naturellement celle de la Maison des Ombres. Mis à part offrir les meilleurs services de médecine de Pôle, et peut être de Tanæphis, ainsi que les plus coûteux, la Maison est le siège à Pôle de la très secrète Confrérie des Bourreaux.

Cette confrérie n'est pas une Guilde au sens où on l'entend dans Bloodlust ne serait-ce qu'à cause de sa petite taille, mais constitue plutôt un club très fermé qui réunit des individus qui partagent le même métier. Malheureusement, et on peut aisément le comprendre, ce club n'est pas reconnu à sa juste valeur à Pôle, contrairement à Durville ou à Sharcot où il a pignon sur rue, et doit conserver un certain profil bas. C'est pour cela que les bourreaux s'abritent derrière une façade hautement idéaliste, un hôpital.

De plus, rares sont les chirurgiens sur Tanæphis qui peuvent surpasser les Batranobans dans leur art, les bourreaux parmi eux étant les plus versés. Toutes les autres professions médicales servent également aux Bourreaux pour leur donner une existence légale et on compte un nombre non négligeable de dentistes parmi eux.

L'existence de la Maison et de ses à côtés est connue des différentes Guildes qui peuvent en avoir besoin et il n'est pas rare la nuit de voir un convoi passer les portes de la Petite Durville, puis les portes de la ville haute et se diriger vers la Maison des Ombres. Ahram Ben Audran n'emploie à son service que les meilleurs et le client est toujours satisfait. La malheureuse victime raconte toujours tout ce qu'elle sait et même plus encore. Elle est ensuite dirigée vers différentes destinations, suivant son état.

Si elle a succombé à ses tortures, et qu'elle est dans un état déplorable, elle est déposée dans les Slums où elle servira sans doute de festin pour quelques pauvres hères. Si elle est encore en assez bon état, elle peut avoir le bonheur de servir les plus hautes causes, ou du moins certains de ses organes. Car la Maison des Ombres n'est pas seulement la façade d'un club très fermé de bourreaux, c'est aussi la devanture d'une banque d'organes et de membres.

En fait, c'est assez naturel : à partir du moment où la Banque d'Organes existe, il faut que les chirurgiens soient les meilleurs pour transplanter et éviter les rejets. Et quoique certains établissements du même type existent dans Pôle, nous ne saurions trop vous conseiller de vous rendre dans la Maison des Ombres, même si les services y sont beaucoup plus chers.

Les organes sont prélevés sur les patients des Bourreaux, avant ou après les interrogatoires, ou sur des individus en pleine santé des quartiers pauvres qui vendent quelques parties de leur corps qui leurs semblent assez inutiles en échange d'une somme ridicule mais qui leur permet de survivre quelques jours de plus. Ce sont néanmoins les marchés d'esclaves qui fournissent le quota le plus important de donneurs non consentants. Les esclaves qui se font inspecter sur les podiums des marchés n'ont aucune idée de ce qui peut réellement leur arriver.

Certaines transplantations ne nécessitent pas de tuer le donneur et il n'est pas rare qu'un habitant des slums ayant déjà vendu un rein se fasse ramasser alors qu'il est bourré comme un coin et se fasse prélever l'autre rein, le conduisant directement au cimetière.

En cas de transplantation de membres, toutes les marques extérieures sont supprimées et les tatouages sont habituellement transformés en abats-jours, comme il se doit, et vendus sur les marchés. Les Bourreaux Batranobans ont atteint un tel niveau dans leur art qu'ils sont maintenant capables de recoller une main coupée accidentellement mais aussi de la remplacer par une main prélevée sur un autre sujet.

Les rejets sont évités grâce à l'usage intensif d'Epices. C'est un peu pour cette raison que les autres maisons de soins qui proposent ce service ne sont pas conseillées car elles ne maîtrisent pas trop le sujet.

Les Batranobans partagent avec les Derigions et les Vorozions l'idée un peu dépassée d'une race supérieure, évidemment la leur. Pour cela, ils s'opposent autant que possible aux mariages inter raciaux et même aux relations de toutes sortes, y compris sexuelles. Mais l'élite des hommes Batranobans étant le plus souvent sur les routes, que ce soit dans les plantations d'Epices ou exilés à l'étranger pour affaires ou encore en tant que porteurs d'Arme.

On comprend que ces hommes, les plus puissants et les plus adorés des Batranobans, n'ont pas le temps de rechercher et de faire la cour à l'éventuelle élue de leur cœur. C'est pour cette raison que les Batranobans de la Petite Durville ont créé l'Académie des Orchidées. Sous cette appellation très romantique se cache en fait un élevage eugénique de jeune filles Batranobans placé sous le signe de la purification ethnique.

Celles-ci viennent de toutes les couches sociales de la société Batranoban, que ce soit des familles riches de Pôle, mais aussi de Durville où les familles pauvres envoient leurs filles pour qu'elles aient une chance de débuter et de réussir dans la vie. Le fonctionnement de l'Académie des Orchidées est le suivant :

L'entrée est libre, mises à part certaines considérations raciales que nous étudierons plus loin, mais les jeunes filles doivent impérativement payer leurs études, dont le coût s'élève à 15000 Thams à la fin du cursus qui dure trois ans. C'est la seule obligation. Dès leur entrée à l'Académie, les filles sont inscrites sur des listes qui sont envoyées dans tout le continent. Le plus souvent, ce sont les maris qui s'y collent en "achetant" leur femme. Les familles riches se contentent de payer les études et récupèrent leur fille, pour la marier de leur côté. L'enseignement est très strict et de très haut niveau : Les jeunes filles reçoivent toute l'éducation nécessaire à une future épouse et mère Batranoban mais apprennent aussi à lire et à écrire quand elles ne le savent pas.

Elles apprennent à écouter, à obéir, à ne pas parler et à respecter leur époux, qui à leur tour devra les respecter, mais elles apprennent aussi les sciences, la géographie, l'histoire, les arts. Elles apprennent tout des sciences de l'amour, ce sont d'ailleurs les seuls cours qui sont donnés à l'extérieur, à l'Université de la Porte Verte. L'Académie des Orchidées est souvent considérée comme la meilleure école pour jeunes filles de tout Tanæphis et contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'enseignement est très dur et les étudiantes n'obtiennent pas toutes leur diplôme. Celles qui échouent et que les familles ne peuvent racheter sont vendues aux maisons de plaisirs de Pôle où elles sont beaucoup mieux considérées que leurs consœurs qui n'ont pas reçu une telle éducation.

En vue de perpétrer une race pure, les jeunes filles doivent être obligatoirement de sang Batranoban et leurs parents doivent l'être également.

Aucun Hysnaton ne doit être également apparu dans la famille depuis 2 générations. A vrai dire, cela ne sert à rien puisque les gênes Hysnatons sont à tel point récessifs qu'ils peuvent aisément sauter une bonne dizaine de générations sans se forcer. Et, bien que le cas soit exceptionnel, il est arrivé qu'une épouse achetée à l'Académie des Orchidées donne naissance à un charmant bébé tout poilu et aux oreilles pointues ou très grand avec des dents proéminentes. Dans ce cas, l'épouse est répudiée, l'enfant en bas-âge est vendu comme esclave et le nom de la famille est rayé des tablettes de l'Académie.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	4
Guilde des navigateurs	2
Guilde des marchands	5
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	5
Guilde des écrivains	3
Guilde des mercenaires de Pôle	4
Guilde des épiciers	10
Guilde des voyageurs	3
Guilde des courtisans	4

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	2
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	5
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	3
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	6
Le mois du bonheur	3
Plaisir infini	5
L'ordre nouveau	2

Les rues de papier

Secteur XI, Quartier 24

Nombre de quartiers similaires: 7

Citations typiques:

"J't'en foutrais des étudiants, c'est des fils de riches qui passent leur temps à fumer des fragments de Muffin et à glander sur les bancs des amphis".

"Ce quartier est l'un des plus cools de tout Pôle, on y rencontre des gens totalement géniaux. Je te jure, j'y ai même rencontré un Piorad qui donnait des cours de peinture sur soie".

"Tu viens dans mon université, tu payes la modique somme de cent Cestes par mois et tu en ressors deux ans après en sachant tout, mais je te dis bien TOUT sur l'élevage des Polacs dans les plaines du centre".

"Mais puisque je te le dis: Des mecs en noir avec des cagoules et de grands couteaux. Ils sortaient de l'école de médecine. Oui, par la petite porte, celle de derrière".

Population: 30.000 habitants.

Pôle est célèbre sur tout Tanæphis parce qu'elle est la plus grande et la plus belle des villes du continent, mais aussi et surtout parce qu'elle représente un pôle (c'est le cas de le dire) d'attraction pour tous les intellectuels du monde de Bloodlust. On ne dirait pas, mais ils sont nombreux (en tout cas assez nombreux pour occuper plusieurs quartiers de Pôle). Le quartier des rues de papier en est l'exemple flagrant. On peut aussi bien y croiser un Noble Batranoban qui suit des études d'économie à Pôle pour, plus tard, succéder à son père, qu'un jeune Derigion "artiste maudit" faisant un happening politique sur une place publique.

Le maire du quartier ne fait payer aucun impôt aux élèves qui y vivent mais fait payer des taxes directement aux universités privées qui s'y trouvent. Ne vous leurrez pas: les propriétaires ainsi taxés augmentent d'autant le prix d'inscription à leurs écoles. Comme toujours, c'est le citoyen qui paye, même d'une façon détournée. Cet argent sert au maire pour payer sa milice privée (très peu nombreuse) et l'entretien des rues, des universités d'état (très peu nombreuses) et des édifices publics. Le maire est élu par tous les propriétaires qui payent des taxes au quartier (donc tous les propriétaires d'universités privées) et ce pour une durée de cinq ans. Le maire en place, Maxime François, est un pacifiste convaincu et un fervent défenseur de l'état Derigion (ce qui peut sembler légèrement incompatible de prime abord). Son rêve est de nationaliser toutes les universités privées et d'arriver à jeter en prison le propriétaire de l'académie Delafosse qui est son plus puissant ennemi.

Côté look, imaginez le quartier latin de Paris au mois de Juin, lorsque les étudiants, à peine sortis de leurs examens, viennent flâner dans les jardins et lire sur les bancs publics des ouvrages politiques, scientifiques et/ou poétiques. Dans Bloodlust, bien évidemment, les livres sont plutôt rares et les étudiants se rassemblent souvent en petits groupes d'une dizaine d'individus pour profiter d'une récitation à voix haute d'un des leurs qui a la chance de posséder un tel ouvrage.

Les ruelles les plus sombres sont le refuge de nombreux receleurs. On y trafique de l'épice, des ouvrages pornographiques interdits et de faux certificats de nationalité Derigion pour les Vorozions désirant étudier chez leurs ennemis héréditaires (ce dernier commerce étant le plus juteux et le plus prohibé. Mais il faut bien reconnaître qu'une fois les frais d'inscription payés, les étudiants sont tout de même assez pauvres et ne passent pas leur temps à fumer des fragments de Muffin et à sniffer de la brisure de lune. Lorsque les étudiants cherchent un peu à se changer les idées, ils changent déjà de quartier.

Presque tous les étudiants sont Derigions, Vorozions ou Batranobans. Les quelques rares Gadhars, Piorads Thunks ou (encore plus rares) Sekekers qui y étudient sont très certainement des Alwegs (au moins pour leurs tribus d'origine). Les Hysnatons sont, par contre, aussi nombreux que dans tout le reste de la ville.

La grande majorité des étudiants étudient dans des établissements privés qui possèdent tout ce que les étudiants peuvent vouloir y trouver, à commencer par un grand amphithéâtre, des salles d'expérimentation et la plupart du temps une petite bibliothèque. Les rares bibliothèques publiques ne possèdent pas beaucoup d'ouvrages. Pour vous donner un ordre d'idée, dans le monde de Bloodlust, une bibliothèque qui contient trente livres est très imposante et la plupart n'en possèdent pas plus de dix. On imagine donc bien volontiers que les différentes universités soient très spécialisées.



Cours en plein air

Seule la grande bibliothèque du Palais est vraiment complète mais il est très difficile voire carrément impossible d'obtenir une autorisation pour aller y consulter un ouvrage (et ne pensez même pas à en emprunter un).

Toutes les universités offrent en fin de cycle des examens dont la valeur est très aléatoire et qui dépendent principalement de la réputation du cours en question. Ces examens ont d'ailleurs très peu de sens en dehors des royaumes Vorozions, Derigions et Batranobans (allez faire comprendre à un Jarl Piorad que vous venez de passer avec mention votre examen à l'université du fer et de l'épée et que vous souhaitez devenir gradé dans son armée).

Les universités les plus célèbres et les plus cotées sont spécialisées dans l'histoire ancienne et dans la biologie, mais celles qui étudient les arts sous toutes leurs formes accueillent aussi de nombreux étudiants bien que ces connaissances ne permettent pas d'avoir un accès immédiat à un métier. De toute façon, chez de nombreux fils de riches, les études semblent être un métier à part entière et non une façon de préparer son avenir.

Les universités les plus célèbres sont:

L'école de cuisine: Cette école privée est entièrement sponsorisée par la guilde des voyageurs et le droit d'inscription y est donc assez peu élevé. Les candidats étant donc nombreux, les examens à la fin de chaque année permettent de faire le vide parmi les cancres et vous pouvez être certain qu'un élève obtenant son diplôme après trois ans d'étude théoriques et pratiques réussira (presque) à vous faire aimer de la viande de Polac.

L'académie Delafosse: En prenant le nom d'un extrémiste Derigion très célèbre, le propriétaire de cette université a tout de suite prouvé son appartenance au milieu raciste Derigion. On chuchote même que le propriétaire des lieux est un haut responsable de l'Ordre Nouveau. Les cours donnés dans cet endroit tendent à prouver que la seule race viable est celle des Derigions et que toutes les autres vont dépérir à grande vitesse. Autant dire qu'il faut être sacrément con ou sacrément borné pour accepter ces thèses idiotes et réactionnaires. Alexandre Mauras est le propriétaire de cette académie et est aussi un très subtil politicien qui tente d'unifier les universités privées contre les désirs de nationalisation du maire en place actuellement. On suppose même qu'il cherche un assassin assez malin et assez bon marché pour éliminer son rival (car, en plus, il a bien l'intention de se faire élire à sa place).

L'académie des sciences: C'est sans aucun doute l'université la plus imposante du quartier. Partiellement sponsorisée par l'état Derigion, son amphithéâtre principal peut accueillir jusqu'à mille élèves en même temps. Les cours qui y sont donnés sont très variés (et vont de la biologie à la chimie en passant par l'écologie appliquée) et les professeurs sont très nombreux (plus d'une dizaine). L'école permet en outre de passer dix examens différents qui sont reconnus sur tout le territoire Derigion (et dans quelques provinces Vorozion).

L'école de médecine: Ce petit cours très privé a la particularité d'être tenu par un couple bien étrange: Un ancien tortionnaire Batranoban et une guerrière Sekeker. Ils remplissent tous deux à la fois les rôles de propriétaires et de professeurs et enseignent les principes de la chirurgie (à la mode Bloodlust). Autant dire qu'il faut avoir le cœur bien accroché pour tenir un cours entier (d'autant qu'il n'y a aucun cours théorique). Les patients sont soignés gratuitement (à leurs risques et périls) et viennent la plupart du temps des quartiers pauvres de la ville. Mais il ne faut pas croire que ces deux maniaques sont des bouchers: Ils sont certainement plus aptes à soigner qu'un médecin propre sur lui, bardé de diplômes et qui ne fait que prescrire de sombres breuvages et des poses de ventouses. Les mauvaises langues disent que des cours très privés sont offerts aux membres de la guilde des courtisans et qui leur permettent de connaître les points faibles de leurs adversaires (lorsque l'on parle de la guilde, on met plus particulièrement en avant ceux qui sont appelés "assassins" par ces mêmes mauvaises langues).

L'université de médecine: Il ne faut pas confondre l'université de médecine et l'école du même nom. Cet établissement privé permet d'apprendre toute la théorie du fonctionnement du corps humain mais en aucun cas la pratique. En sortant de ce cours, vous serez à même de diagnostiquer une maladie mais dans l'incapacité totale de la guérir. En résumé, vous serez un médecin qui pourra prévenir mais pas guérir (ce qui est, avouons-le, très peu pratique et surtout pas suffisant pour trouver un métier). Une bonne tactique serait, si vous avez assez d'argent, de passer les examens de l'université avant d'aller prendre des cours à l'école (toujours du même nom).

L'école de musique: Sans aucun doute l'université privée la plus en vogue actuellement. Elle accueille en permanence plus de mille étudiants qui deviennent en quelques mois des musiciens et des compositeurs hors-pair. Comme pour toutes les académies artistiques, les débouchés offerts par l'école de musique sont très limités.

L'université de droit du commerce: Prenant comme base les lois Derigions, cette université est très prisée par tous les étudiants voulant, plus tard, faire carrière dans un métier dont le but principal est de commercer avec Pôle et donc bien évidemment par tous les jeunes Batranobans qui souhaitent un jour prendre le contrôle de l'épicerie de leur père. Les Batranobans représentant plus de 75% des élèves, l'université a ouvert, depuis cette année, des cours du soir visant à harmoniser ces cours théoriques en fonction du marché Batranoban.

Le cours Danan: Sous ce nom bien étrange (Danan étant simplement le nom du propriétaire de l'amphithéâtre) se cache la seule université qui offre officiellement des cours de droit Vorozion. Bien évidemment et théoriquement, ces cours sont donnés pour prouver aux étudiants Derigions toute la bêtise du système mis en place par leurs ennemis mais il faut bien avouer que 99% des étudiants de ce cours sont des Vorozions munis de faux papiers qui apprennent ici comment fonctionne leur pays.

En effet, étudier dans les territoires Vorozions est très compliqué car il n'existe pas de sages ou de professeurs ayant une connaissance assez approfondie du système administratif Vorozion dans son ensemble.

Le fer et l'épée: Cette université est la seule qui accueille des individus armés et ce tout simplement car ce cours apprend à ses élèves aussi bien les principes de base de la tactique et de la stratégie que la façon de se servir efficacement d'une arme (c'est une sorte d'école spécialisée "sport et études". Bien entendu, les diplômes délivrés par cette université ne sont reconnus dans aucune armée mais les bases enseignées suffisent généralement pour que l'élève aspirant ne se fasse pas tailler en pièces dès sa première bataille (ce qui est très fréquent dans la plupart des armées de Bloodlust).

L'université de la porte verte: Cette école est entièrement sous le contrôle de la guilde des courtisans et est donc totalement gratuite. Les inscriptions sont limitées par un jury qui sélectionne les candidats les plus "physiquement" aptes. Mais ne pensez pas qu'il suffise d'être bien roulée ou bien membré pour recevoir son examen avec mention. Les cours théoriques et pratiques sont tout aussi bien basés sur l'écriture de poésies ou sur la façon de raconter les histoires drôles que sur les caresses intimes et sur la façon de faire jouir son partenaire.

Les étudiants qui reçoivent le diplôme de cette université ont presque 100% de chances de trouver du travail dans un établissement de la guilde (mais pas obligatoirement à Pôle). Un rapport éventuel entre cette université et l'école de médecine est très certainement une rumeur désobligeante répandue par des individus ayant pour but de discréditer cette guilde pour le moins honorable.

Les grands amphithéâtres qui accueillent les étudiants avides de savoir sont répartis dans tout le quartier et les étudiants logent la plupart du temps dans de petites chambres non loin des lieux où ils étudient. Les étudiants restent en moyenne 3 ans à Pôle, et ce pour chaque matière étudiée, et il n'est donc pas rare que certains y restent près d'une dizaine d'années. Autant dire tout de suite que ce n'est pas à la portée de toutes les bourses et que sur Tanæphis comme ailleurs, le savoir est réservé aux riches.

Les universités et les bibliothèques du quartier sont aussi des lieux de recherches pour les quelques dizaines de scientifiques Derigions qui y étudient. Bien évidemment, ils ne passent pas leur temps à décrypter d'anciens ouvrages Derigions mais donnent aussi des cours aux jeunes étudiants. Ces scientifiques et professeurs sont d'ailleurs payés directement par les propriétaires des amphithéâtres qui à leur tour font payer les élèves (tout en se mettant au passage un bon paquet de Cestes dans les poches). Il y a donc autant de lieux d'étude différents qu'il y a de professeurs et les quelques rares amphithéâtres publics (et donc gratuits) sont bondés quasiment tout au long de l'année. Imaginez un service public pouvant accueillir à peine 5% des étudiants. Le savoir est, à Pôle, un commerce aussi juteux que la vente d'épices dans les territoires Batranobans.

Chaque université possède des laboratoires permettant aux professeurs qui y donnent des cours de travailler sur place tout en ayant de la main d'œuvre à bon marché en quasi-permanence (tous les étudiants rêvent d'aider leurs professeurs à faire avancer la science Derigion avec un grande S). Ces recherches sont tout de même très aléatoires surtout parce que les universités ont très peu de rapports les unes avec les autres.

Il arrive souvent que des scientifiques bloquent sur des concepts qui demandent l'intervention de professeurs d'autres disciplines mais qu'ils ne peuvent contacter simplement parce qu'ils n'enseignent pas dans la même enceinte.

La grande place des échanges est le lieu le plus fréquenté du quartier puisque son pourtour est constellé de petits magasins vendant des articles pour étudiants (plumes, encre, parchemins, etc...). C'est aussi dans le jardin labyrinthe qui couvre une partie de la place que les jeunes gens viennent flirter avec les membres du sexe opposé.

C'est aussi dans ce lieu que les rares vendeurs d'épices hallucinogènes viennent vendre leur marchandise (bien que ce commerce ne soit pas réellement interdit par les autorités, la consommation d'épices de ce type est particulièrement mal vue).

Les rues de ce quartier sont toujours très animées, même tard le soir, car les universités les plus peuplées accueillent des étudiants dans leurs amphithéâtres quasiment vingt quatre heures sur vingt quatre. Un individu voulant préparer un mauvais coup (assassinat, cambriolage, etc...) aura donc bien du mal à trouver un moment calme dans la journée.

Se promener en armure ou, insulte suprême, avec un arme dans ce quartier est considéré comme le comble de la bêtise. Les joueurs devront donc cacher leurs armes s'ils veulent y passer inaperçus. Lors de contacts avec des étudiants, le fait de porter arme ou armure provoque presque toujours des réflexions désobligeantes des jeunes pacifistes qui sont nombreux.

Seules les très rares patrouilles de milices arrivent à peu près à se fondre dans le paysage, et encore, uniquement parce qu'ils sont là depuis longtemps et qu'il faut tout de même bien éviter que le quartier soit livré aux cambrioleurs de tous bords.

La guilde des écrivains, très bien implantée dans ce quartier se charge principalement de copier des pages entières de livres pour les étudiants les plus fortunés (certains écrivains recopient même des livres entiers pour ceux qui sont vraiment riches).

En effet, bien que tous savent lire, ils n'ont pas le temps de recopier eux mêmes les ouvrages qu'ils compulsent et ont même quelquefois du mal à écrire (car ils ont très peu l'occasion de le faire, les cours étant surtout oraux).

Le seul type de criminalité qui soit à la fois assez fréquent et très vigoureusement contrôlé est le vol de livres. Ce crime est jugé très sévèrement vu la rareté des ouvrages et il n'est pas rare qu'un voleur soit condamné à avoir la main tranchée et ce, même à sa première interpellation.

Durant les mois les plus "chauds", des groupes d'étudiants partent régulièrement en guerre contre les excès de la politique Derigion et des unités spéciales anti-émeutes de l'armée régulière sont dépêchées sur place. Ces petites "révolutions" sont souvent réglées dans le calme bien que les répressions sanglantes ne soient pas aussi rares que les propriétaires d'universités ne veuillent le faire croire. Les bâtiments brûlés et reconstruits en hâte et les graffitis maladroitement effacés en sont les preuves flagrantes.

Lorsque Pôle est assiégé, les étudiants d'origine Derigion doivent défendre leur ville (et plus particulièrement leur quartier) et les soldats viennent alors distribuer des boucliers et des épieux aux élèves (les non-Derigions peuvent aussi participer à la défense et il est très mal vu de refuser). Les miliciens de quartier deviennent les leaders de ces unités d'étudiants. Puisqu'environ 20% de ces effectifs sont pacifistes, il n'est pas rare que lorsque des assaillants parviennent dans ce quartier, les pertes du côté Derigions soient énormes.

Heureusement, les attaques dans cette direction sont très rares puisque les pillards ont beaucoup de mal à revendre les livres sur lesquels ils pourraient mettre la main et qu'il n'y a rien d'autre à voler (le seul intérêt pourrait être, à la rigueur, le massacre d'innocents pacifistes, mais les pillards ne sont pas assez subtils ou assez vicieux pour cela).

On peut néanmoins se souvenir de Longhorn, guerrier Piorad et porteur d'arme, qui conduisit en 1021 son unité d'élite à travers les rues de ce quartier dans le seul but de récupérer un livre (le droit au meurtre du poète philosophe Zakin) dont son arme aurait été l'auteur. Il laissa sur le carreau plus de cent vingt étudiants tout en ne perdant pas plus de deux guerriers. Le livre ne fut jamais retrouvé.

Les porteurs d'arme sont très peu nombreux dans ce quartier et comme nous vous l'avons déjà fait remarqué ci-dessus, le simple fait de porter une arme est très mal ressenti par la majorité des habitants. Le pacifisme est une lutte de chaque jour et aucun porteur d'arme n'arrivera à faire croire à un étudiant de ce quartier que son arme est avant tout un compagnon et pas un outil servant à tuer.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

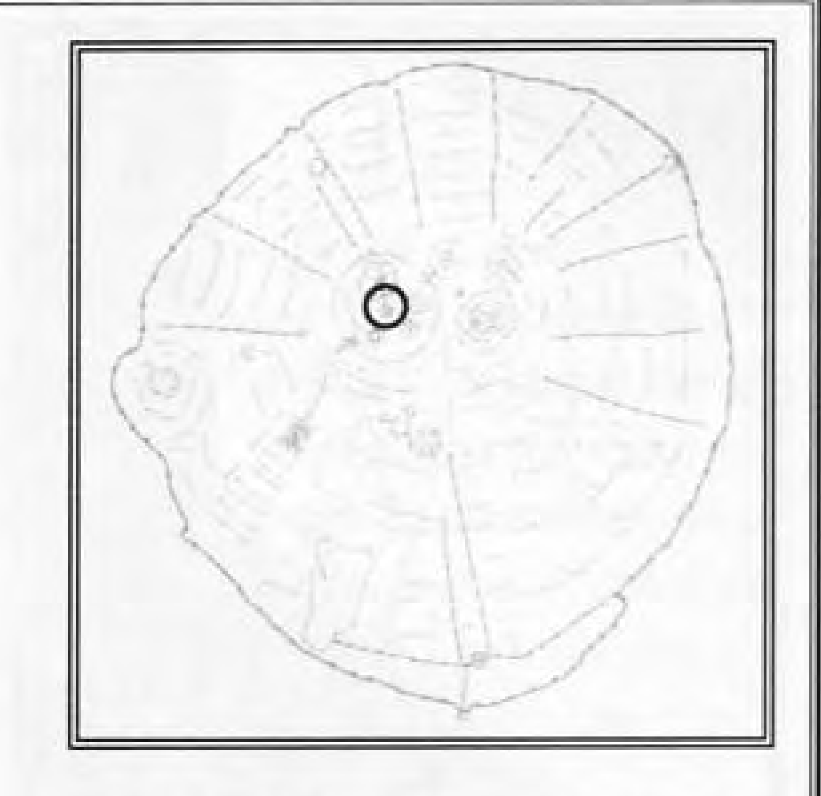
Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	1
Guilde des navigateurs	2
Guilde des marchands	3
Guilde des cartographes	7
Guilde des coursiers	4
Guilde des écrivains	8
Guilde des mercenaires de Pôle	1
Guilde des épiciers	4
Guilde des voyageurs	2
Guilde des courtisans	3

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	1
L'éclipse de lune	1
Les adeptes de Muffin	4
Les vagabonds des flots	2
La loi du sang	1
La route sans fin	3
Les joyaux de Pôle	4
Le mois du bonheur	3
Plaisir infini	5
L'ordre nouveau	2

Les Coupoles du Palais



Secteur I, Quartier 1

Nombre de quartiers similaires: 0

Citations typiques:

"Et dans les rues, Majesté, le peuple en liesse loue votre nom. Comme toujours à Pôle, les murailles débordent de fleurs, l'amour et la concorde règnent tandis que le pouvoir pacifique et bénévole de l'Empire s'étend de l'océan à la jungle et des montagnes au désert..."
"Oh, ça, c'est cool alors. Je peux aller jouer, maintenant?"

Population: 500 habitants.

(L'époque choisie - tout à fait artificiellement - pour la description de la cour est l'année 1034. Bert III a alors 9 ans.)

Le quartier du palais se confond avec le palais lui-même. Celui-ci est composé de plusieurs bâtiments et de nombreux jardins, encerclés par deux murs séparés d'une vingtaine de mètres. Ces bâtiments et ces jardins forment une petite ville, une sorte de "cité interdite" où vivent autour de l'empereur, en vase clos, esclaves, serviteurs, courtisans, femmes du harem et conseillers.

Le palais fut pendant des siècles le centre de la vie culturelle et sociale de Pôle, donc de l'empire Derigion. A son apogée, il faisait vivre des milliers de serviteurs, recevait des centaines de courtisans, était animé par des fêtes et des bals permanents, abritait des savants, des artistes, des intellectuels... les immenses salles regorgeaient de lumière et de vie, d'intrigues, d'amours et de meurtres.

Cette époque est maintenant révolue. La perte de crédibilité du pouvoir central a commencé en 830 après Néinnes, avec la chute d'Inacessibility. Elle s'est bien sûr accélérée au fur et à mesure que les Vorozions se rapprochaient de Pôle. Mais même si l'empereur était décrié, il restait encore le maître... Ce qui n'est plus le cas aujourd'hui. Mais avant de vous exposer la situation, un petit rappel historique de la loi dynastique Derigion s'impose.

Un petit peu d'histoire

Le premier empereur Derigion, - Bert I de Néinnes - sacré en moins 170, il y a plus de 1000 ans, avait été élu par un conseil de nobles. Le poste était - et est toujours - héréditaire, selon une loi simple : au premier fils de l'empereur, et s'il n'y a pas de fils, à la première fille. Si l'empereur n'a pas d'héritier ou d'héritière (il lui est possible d'adopter un enfant ou de légitimer un ou une bâtard(e)), la dynastie s'arrête : on ne passe pas le trône à d'éventuels frères ou cousins. Le conseil des nobles élit alors un nouvel empereur.

La situation ne s'est en réalité présentée qu'une seule fois, en 126. L'empereur régnant, un certain De Laire, toujours descendant de Bert de Néinnes, avait fait l'erreur de ramasser une arme sur le champ de bataille. Celle-ci ne lui faisant faire que des bêtises, un noble dénommé Estin Mansard s'arrangea pour qu'il soit détrôné et exécuté. La couronne impériale devait alors revenir au fils aîné de De Laire : Estin Mansard le fit discrètement assassiner, ainsi que son frère. Plus de descendants, nouvelle élection. Estin Mansard se fit élire et inaugura la dynastie des Mansard, qui est toujours sur le trône aujourd'hui. C'est Estin Mansard qui, après cet incident, fit passer un édit majeur stipulant que le trône, les postes de responsables du quartier ou de membres du conseil sont incompatibles avec la situation de porteurs d'armes.

Un peu de politique

Les descendants de Mansard se succédèrent, réagissant comme ils le pouvaient à la lente mais inéluctable destruction de l'empire.

En 1000 après Néinnes Conditi II arriva sur le trône. Le pauvre Conditi arrivait politiquement à un très mauvais moment - les Vorozions étaient aux portes de Pôle, et il n'était ni par son audace ni par son intelligence l'homme de la situation. Au bout de cinq années de demi-règne agrémenté par de grosses bêtises, Conditi, pour tout arranger, commença à sombrer lentement dans la folie.

Folie naturelle ou folie provoquée ? Là est la question... L'incompétence de Conditi ouvrait des horizons à de nombreux ambitieux. Peu à peu, les nobles du conseil et les grands directeurs de l'administration impériale prenaient leur indépendance, pillaient les ressources publiques, organisaient leur petit pouvoir absolu dans leur quartier... Pour tous ces petits ou grands chefs de réseaux, il n'aurait pas fallu que Conditi est un sursaut d'autorité. Il est donc bien possible que sa nourriture ait été, dès cette époque, agrémentée de quelque épice Batranoban.



Bert III

Vers la fin du "règne" de Conditi, le pouvoir était passé presque totalement entre les mains des chefs de quartier. En effet, les Vorozions, Piorads et Sekekers attaquant les murailles à chaque mois de la guerre, celui qui contrôlait la milice contrôlait la puissance. Les nobles et les directeurs d'administration qui avaient profité de la faiblesse de l'empereur faisaient pour la plupart partie de ces chefs de quartier, et ceux qui ne l'étaient pas utilisèrent leur argent ou leurs relations pour former des alliances (Voir "la Pieuvre agonisante", le quartier des administrations). Coteries, intrigues... Quelques fortes personnalités finirent par s'imposer.

La plus marquante était celle de Roland Andrejan, un noble et chef de quartier très puissant... qui voulait viser au plus haut. Il y avait déjà eu un changement de dynastie, pourquoi pas un second... en sa faveur ? Il suffirait que l'Empereur et ses descendants disparaissent... Après tout, il y avait eu un précédent.

Et en 1027, Conditi, qui vivait maintenant presque seul dans un palais désert eut une attaque cardiaque soudaine, mortelle et inexpliquée. La nuit suivante, une esclave qui passait dans le couloir près des appartements de l'impératrice Mathilde, la veuve de Conditi, sentit une odeur de fumée et se précipita. Mathilde était morte, un poignard dans la gorge - les deux enfants, qui avaient alors six mois et deux ans, étaient attachés dans leur lit et hurlaient. Autour d'eux, les flammes léchaient déjà le plancher. La jeune esclave réussit cependant à couper les cordes à temps et à emmener les deux enfants en sécurité.

On trouva sur un bureau un mot dont l'écriture ressemblait assez honnêtement à celle de l'impératrice, expliquant qu'elle ne pouvait supporter le décès de son mari, et qu'elle préférait se tuer et emmener dans la mort ses deux enfants.

La jeune esclave qui avait sauvé les deux enfants tomba bêtement dans un puits le lendemain et mourut noyée.

Etait-ce Roland Andrejan qui avait commandité les meurtres ? Sans doute. Mais on ne le saura bien entendu jamais, et Roland n'est pas le seul à viser le pouvoir suprême. Il est tout à fait possible qu'un autre noble soit derrière ce crime, et que Roland en ait profité pour affermir sa position, ou qu'une alliance se soit formée...

Ce qui est sûr, c'est que le fait que les enfants aient survécu n'arrangea personne, et surtout pas Roland Andrejan. On dit sous le manteau que c'est lui qui aurait lancé, un soir, la célèbre phrase : "Les enfants, même les enfants impériaux, il arrive souvent que cela tombe dans les escaliers." Sans commentaires...

(Vous trouverez de toute manière plus de détails sur Roland et les autres courtisans dans le scénario, "Lunes Rouges"...)

Bert III

Grâce à une protection de tous les instants de quelques personnes loyales, les deux enfants de Conditi et de Mathilde ne s'étouffèrent pas dans leur sommeil, ne tombèrent pas par la fenêtre de leur chambre et n'avalèrent pas des champignons vénéneux tombés par hasard dans une cueillette. Mais même aujourd'hui, sept ans après ce coup raté, la vigilance ne peut s'amoindrir. Car entre Roland Andrejan qui n'a fait que monter en puissance et le trône il n'y a - à son avis - que ces deux gamins...

L'ainé des enfants, un petit garçon qui a maintenant neuf ans, est officiellement l'empereur de tous les Derigions sous le nom de Bert III. Il vit dans une ambiance étrange et pesante. Cloîtré dans le palais par les courtisans qui ne veulent surtout pas qu'il commence à s'intéresser aux affaires de l'état, il est gavé de livres anciens et de représentations théâtrales ou artistiques qui ne doivent surtout faire aucune allusion à la politique. Il marche dans des salles immenses et vides, arpente la bibliothèque, joue avec sa soeur Lætitia (7 ans et demi) à faire marcher des boites à musique ou de petits automates.

Sur l'ordre de Pietr Mareilles, Chargé d'enseignement de la progéniture impériale, qui est en charge de l'éducation de l'Empereur et de sa soeur, aucune personne de l'entourage des deux enfants ne doit faire sous peine d'une mort instantanée la moindre allusion à la situation réelle de l'empire Derigion.

L'histoire, la géographie, les chansons, les dates, les cartes même sont changées pour faire croire à Bert que l'empire n'a subi aucune défaite depuis plus de 500 ans, que ses frontières s'étendent encore de Durville à Nerolazarevskaya, que ses armées marchent victorieuses dans les campagnes et que Pôle, prospère et magnifique, rayonne d'un éclat inégalé. Pour expliquer au petit Bert pourquoi il ne sort jamais du palais et de ses jardins, Pietr a raconté au petit garçon qu'il existait une vieille tradition imposant que l'Empereur, "coeur de l'empire", ne sorte jamais du palais sous peine de voir s'abattre sur la ville d'innombrables malédictions. Et le petit Bert, qui ne veut que le bien de son peuple, se réjouit en écoutant les tableaux que lui font les courtisans sur le bonheur des citoyens de l'empire et se dit que tant de bien-être vaut bien quelques petits inconvénients...

L'organisation du Palais - l'extérieur

Le palais est composé d'une dizaine de bâtiments entourés de jardins. L'ensemble est entouré de deux murs, séparés de vingt mètres, où campent en permanence les deux garnisons de la garde impériale chargées de la protection de l'empereur. Ces garnisons, comme les huit autres éparpillées dans Pôle sont loyales à l'empereur (à l'exception peut-être de quelques rares éléments infiltrés). Leurs dirigeants sont conscients de la

manipulation dont Bert est victime et en sont assez écoeurés. Le problème est qu'ils n'ont aucun réel pouvoir politique et sont impuissants à s'opposer aux chefs de quartier intrigants et ambitieux tels que Roland Andrejan. Ils font donc ce qu'ils peuvent : protéger l'empereur, et le font de leur mieux.

C'est sous l'impulsion d'Etienne de Mortemont, un des nobles de la garde, que les porteurs d'armes ont été interdits dans l'enceinte du palais. Celui-ci sait que toute la loyauté des gardes impériaux ne peut rien contre un bon petit critique ou contre une attaque à distance, pour parler crûment, et qu'il suffit de pas grand chose pour fracasser le crâne d'un enfant de neuf ans... le porteur n'étant pas forcément au courant des motivations de son arme, impossible après de savoir qui aurait commandité le coup. Les jardins, entretenus au millimètre par une dizaine d'esclaves, sont des exemples parfaits de beauté inutile. Ils sont divisés en des petits périmètres de cinquante à soixante mètres carrés, chaque périmètre étant un petit chef d'oeuvre en lui-même avec son style, ses statues et ses plantes. Le jeu des trompe-l'oeil est fait de telle manière qu'on a l'impression à chaque fois d'être dans un monde clos, d'où il est impossible d'apercevoir le jardin voisin.

Une série d'allées et de chemins sinueux permettent de faire des promenades romantiques et interminables en arpentant finalement presque le même terrain... Promenades prévues pour des centaines d'invités, elles ne sont maintenant fréquentées que par Bert, Lætitia, Lucius (leur précepteur) et rarement, quelques courtisans ou serviteurs esseulés.

Au sud des jardins, de grands dômes en verre abritent de gigantesques serres, qui sont depuis un siècle à l'abandon - les esclaves du palais ayant autre chose à faire. Cette végétation luxuriante, folle et dangereuse forme un contraste saisissant avec l'harmonie minutieuse des petits jardins bien taillés, et gagne peu à peu sur les allées environnantes.

Des allées droites conduisent aux quatres portes (Nord, Sud, Est et Ouest), allées assez larges pour laisser passer des chariots. Par tradition, les invités d'honneur se doivent d'entrer par la porte Ouest, le "service" par la porte Est, et, toujours par tradition, la porte Nord, qui regarde vers les montagnes et vers les Piorads, doit normalement rester fermée. La porte sud est bloquée par la végétation des serres, et de ce fait un peu moins gardée.

L'organisation du palais - L'intérieur

Les bâtiments du Palais sont très impressionnants. Très larges, très hauts, d'une structure baroque et compliquée avec des tours, des escaliers, des terrasses et des coupoles mais assez peu de fenêtres, ils sont construits entièrement en cette étrange pierre indestructible dont nul n'a pour l'instant percé le secret.

Alors que cette pierre est, dans les quartiers nobles, principalement de couleur blanche, elle prend dans les murs du palais différentes couleurs selon les bâtiments : blanche toujours mais aussi marron, ocre, noire, et, pour les deux immenses bâtiments principaux, d'un ocre rouge foncé qui fait un peu penser à de la brique. La pierre blanche, qui a l'avantage d'être phosphorescente, est cependant utilisé artistiquement pour éclairer de nuit certaines pièces ou certains pans des jardins. A l'intérieur, elle décore parfois les murs des pièces en de grands panneaux, qui donne la nuit au palais un aspect fantomatique pas très rassurant.

L'intérieur des bâtiments varie selon leur fonction. Certains sont utilisés comme écuries, d'autres comme entrepôts, comme harems, comme logements d'esclaves, etc... Les deux bâtiments les plus importants servent officiellement de lieu d'habitation pour la cour et "d'observatoire-bibliothèque". Officiellement... parce que personne ne sait quelle était leur fonction première du temps des elfes, et parce qu'ils sont tellement vastes et incompréhensibles que nul n'arrive à s'en sentir vraiment propriétaire.

Ces deux bâtiments sont un véritable labyrinthes d'escaliers, de sous-sols et de tours, et de pièces petites et étroites succédant à d'immenses "salles de bal" sombres mais gigantesques, d'une hauteur de plafond correspondant à plusieurs étages, autour de laquelle courent à chaque niveau des balustrades.

D'une manière générale, il y a peu de fenêtres (ce qui n'est pas du tout le cas dans les maisons des quartiers nobles, pourtant elles aussi d'origine elfique) et peu de lumière... sauf quand on arrive sous une des coupoles en verre, de quinze mètres de diamètre en moyenne, qui ornent le toit du bâtiment et qui inondent au contraire les pièces qu'elles surplombent d'une clarté difficilement supportable.

Le bâtiment d'habitation contient les différents appartements, les salles de bal, les salles à manger, les salles de réception, les salons et les cuisines... vides, abandonnés, poussiéreux, à part quelques pièces squattées et rendues vivables par Bert et sa suite.

La décoration et les meubles sont très diversifiés, véritable miroir des modes passées de l'empire. Quelque part à l'étage il y a les appartements de Conditi et de Mathilde, auxquels personne n'aime trop toucher. Bert et Lætitia restent la plupart du temps dans leur salle de jeu, leur salle d'études ou leur chambre... il arrive cependant à Bert d'aller se promener, avec Lucius ou quelques membres de sa garde, dans la bibliothèque de l'observatoire ou sous les coupoles, là où la "présence" des elfes morts et de leur civilisation incompréhensible est la plus forte. Cet "observatoire", le second bâtiment, a toujours été un mystère. Il est surmonté par une magnifique coupole en verre de plus de 100 mètres de diamètre, qui donne directement sur les étoiles.

On y trouve des lunettes, des télescopes (primaires par rapport à ceux de la terre mais technologiquement avancés par rapport à la civilisation Derigion), des fresques représentant un Tanæphis vieux de 5000 ans, les étoiles et leurs orbites, la course des trois lunes, la course des deux soleils... autant de connaissances astronomiques avancées qui n'ont pas été totalement intégrées par les Derigions, même à l'époque de l'apogée.

On y trouve des murs et des murs recouverts de hiéroglyphes incompréhensibles - l'ancienne écriture elfe - des objets morts avec des mécanismes étranges que personne n'est parvenu à faire bouger, des statues abstraites que personne n'est parvenu à décoder... On y trouve une bibliothèque de cinq mille ouvrages, la plus grande du continent, réunie patiemment par des générations d'empereurs, des caisses de tableaux roulés et de statues de tous les styles commandées par des centaines de nobles à des centaines d'artistes... On y trouve des cartes, réunies là pendant des siècles par les meilleurs éléments de la guilde des cartographes et dont tout le monde a oublié l'existence, mieux encore, on y trouve les plans du projet de la ville, dressé par les nains il y a plus de 5000 ans... les seuls plans sur tout le continent qui décrivent avec précision le réseau de sous-sols, ses liens avec le canal et le palais... tellement abîmés par le temps qu'ils sont devenus illisibles.

La population du palais

Plus de 220 personnes vivent en permanence dans le palais - sans compter les garnisons des gardes impériaux. Les esclaves sont à peu près 80 et s'occupent des jardins, de l'entretien, de l'approvisionnement, de la cuisine, des services. Une quarantaine de serviteurs de luxe, citoyens Derigions salariés, sont précepteurs (à part Lucius, qui est esclave), valets de chambres, chanteurs, lecteurs... on peut y ajouter aussi les membres de l'administration du palais, à peu près quarante, dirigés par Henriette de la Huchemette. On compte à peu près trente très belles femmes dans le harem, un bâtiment à part, où sont cloîtrées à vie ces magnifiques créatures de toutes les origines, toujours parées, maquillées et habillées au cas "où"... Bert leur rend visite une fois par mois, mange des loukoums en les regardant se déhancher devant lui avec un intérêt poli. Puis il rentre dans sa chambre jouer avec ses petites voitures. Il y a à peu près une trentaine de courtisans hypocrites et rassis, qui obéissent au doigt et à l'oeil aux ordres de Pietr Mareilles et, selon les intrigues intérieures, à Roland Andrejan ou à un autre chef de quartier puissant. Ils forment autour de Bert et de Lætitia un simulacre de cour, une caricature de la splendeur passée du palais.

Serviles et terrorisés, ils ont pour la plupart tout perdu dans la guerre, n'ont plus que le palais comme refuge, et s'y battent pour des titres sans signification, à la limite du ridicule comme "Grand Maître du lever de sa majesté l'Empereur", "Puissant vérificateur du petit déjeuner de la soeur de sa majesté l'Empereur"... etc. Bert et Lætitia sont pour l'instant persuadés que tout cela est parfaitement normal...

L'Empereur et son précepteur

Et l'empereur ? Bert III, 9 ans, brun aux yeux bruns, un peu maigre et avec un joli sourire, est un petit garçon plutôt gentil, plutôt intelligent et plutôt sympathique. Il cache simplement un grand secret, qui sera au coeur de futurs scénarios, et même peut-être d'une prochaine campagne: il est porteur d'arme. Cette arme s'appelle Sneaker, et a le pouvoir disparition. Je vous rappelle qu'il est formellement interdit à tout membre important de l'administration de porter une arme, et que pour l'Empereur la peine serait la mort instantanée. Sneaker est là depuis plusieurs générations (eh oui, c'est un scoop) sans que personne ne s'en soit jamais aperçu. Elle ne joue pour l'instant pas avec le cerveau de Bert, lui parlant rarement et lui laissant faire son développement et son éducation dans de bonnes conditions. Sneaker a cependant un grand désir de Prestige, et elle n'a sans doute pas l'intention de laisser mariner son empereur dans ces conditions très longtemps. Affaire à suivre, donc.

La deuxième personne à avoir réellement de l'influence sur Bert est son précepteur, Lucius Septimus. Cet esclave Vorozion, qui aime beaucoup le petit garçon qui le lui rend bien, est celui grâce à qui, peut-être, le petit empereur réussira à grandir vivant et sain d'esprit de cette atmosphère malsaine, à la limite de la démence et de la schizophrénie, et à assumer son rôle quand viendra sa majorité. Lucius a été remarqué par l'impératrice Mathilde elle-même, qui a réussi à l'imposer comme précepteur principal de ses enfants malgré les hauts cris de tous les responsables "Un *Vorozion* comme précepteur des enfants de l'Empereur ?". C'est un homme extrêmement cultivé, sage, loyal et droit. Il fait vérifier tous les aliments des enfants, surveille leurs chambres, les accompagne dans toutes leurs promenades, bref travaille inlassablement à les protéger contre le danger d'assassinat qu'il ressent comme omniprésent.

Plus dur encore, peut-être, il tente, malgré l'énorme mensonge dans lequel Pietr Mareilles ordonne que les deux enfants soient tenus et les imbécillités lénifiantes que leur distillent les courtisans, de leur inculquer une morale minimale, une compréhension des problèmes des autres et surtout un esprit critique et indépendant. Une arme, une influence Vorozion, un caractère qui s'affirme lentement... Le petit Bert III a peut-être plus de potentiel qu'on ne croit. Accrochez vos ceintures !

Dans ce quartier un peu spécial, ni les guildes ni les sociétés secrètes n'ont une réelle influence. Précisons seulement que les courtisans, comme beaucoup de monde à Pôle, sont très attirés par l'argent et sont prêts à se vendre au plus offrant.

Le Grand Bazar

Secteur V, Quartier 3

Nombre de quartiers similaires: 8

Citations typiques:

"On trouve tout au grand Bazar."

"Regardez l'étoffe comme elle est belle, comme elle est soyeuse, comme elle est... Ah mais qu'est-ce qu'il fait lui, il est fou ! Ti touches, t'achètes !"

"Oui, cette statue est vraiment unique. Une seule pièce dans le monde entier. Une merveille réellement. Vous en voulez combien d'exemplaires ?"

"Et un lot de 50 tapis de selle authentiques de Marcel N'Jobo, un !"

"Oh, mais quel est cet étrange objet ! Mais qu'est-ce donc ?
Ahhh ceci, ma seigneurie, c'est un trilouboum à dents, un objet si rare qu'on en trouve pratiquement plus sur Tanæphis, dont le fonctionnement s'est perdu dans la nuit des temps. Certains sages pensent qu'il s'agissait d'un instrument de musique, portable, et qui se jouait de cette façon, vous voyez, en tenant le trilouboum de la main droite et en frottant les doigts sur les dents, par grand vent. on obtenait paraît-il une musique divine. C'est un objet d'un luxe inouï... Pour vous 1000 cestes. Marché conclu ? 500 ? Ca marche !
Hé, Maurice, j'ai encore fourgué un peigne à un moricaud pour 500 balles !"

"Beau, pas cher !"

"Mieux, moins cher !"

"Au voleur !"

"Comment ça il est pas frais mon poison ?"

Population: 5.000 habitants.

Le grand Bazar est le marché le plus important de Pôle. Alors que la population du quartier n'est que de 5000 habitants, plus de 10 fois plus pénètrent et sortent du marché durant la journée. Le grand Bazar est en conséquence le quartier le plus dense de Pôle. Il est situé à mi-chemin entre les deux sources d'approvisionnement principales de la ville, le port fluvial et la route de l'ouest.

Plus encore que la densité de la population, c'est l'aspect architectural du Bazar qui est remarquable. Le quartier n'étant pas extensible et le nombre de commerces augmentant chaque jour, ils se retrouvent littéralement les uns sur les autres. Alors qu'un marché digne de ce nom n'a qu'un seul niveau, le grand Bazar de Pôle s'étale sur cinq ou six niveaux. Le premier niveau est celui de la rue qui mène au marché.

La toiture des échoppes du premier niveau a été renforcé par des poutres de soutènement et tous les vides ont été bouchés par des planches, comme les tortues des Légions Vorozions. Sur cette plate-forme, accessible par une multitude d'échelles et d'escaliers de fortune, d'autres échoppes ont été construites. Et comme cela ne suffisait pas, les marchands toujours à la recherche d'espace vital ont commencé à combler les vides, à renforcer les plafonds et à monter une structure au second étage.

A l'opposé, les marchands ont creusé dans les sous-sols de Pôle, en faisant bien attention à ne pas tomber dans les égouts et les carrières de la ville. A ce jour on ne compte qu'un magasin au troisième sous-sol, mais comme le marché évolue en temps réel, on ne sait jamais ce qui peut se passer. Les échoppes et autres rayonnages se trouvant au premier sous-sol sont éclairés et aérés par des ouvertures et des soupirails dans le premier niveau. Les niveaux inférieurs sont éclairés à la bougie ou à la lampe à huile et aérés à l'aide d'une tuyauterie très perfectionnée malgré son apparente vétusté (on murmure que le Bazar emploie des esclaves qui pompent constamment l'air de l'extérieur dans la tuyauterie).

Lors du forage du second niveau, les ouvriers à la solde de la Guilde des Marchands découvrirent des veines d'une roche blanche parfaitement indestructible mais présentant la curieuse particularité d'être lumineuse. Ils ne pouvaient pas passer à travers, mais la phosphorescence de la roche étant si proche de la lumière du soleil, ils essayèrent de construire le maximum de galeries autour. C'est pour cela que l'on trouve au second sous-sol des rayonnages éclairés comme en plein jour.

Plus encore que cela, les niveaux inférieurs n'ayant quasiment aucun contact avec l'extérieur, mis à part les soupirails, les marchands qui y officient perdent



Le bazar

rapidement le cours des jours et des nuits ce qui conduit à une ouverture permanente du Grand Bazar. Les marchands des étages supérieurs ne voulaient pas être en reste et ouvrirent également leurs commerces la nuit. Rajoutez à cela que les différents étages ne sont pas toujours au même niveau et vous aurez un labyrinthe en trois dimensions dont aucune carte n'existe. A chaque intersection, que ce soit vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, des panneaux numérotés indiquent la sortie la plus proche et servent à se repérer succinctement. Le système d'indicateurs est la charge de la Guilde des Marchands qui a tout intérêt à ce que les gens puissent se retrouver en faisant leur marché.

Les légendes qui courent comme quoi des voyageurs se seraient perdus dans le Bazar et ne seraient jamais ressortis ne sont sans doute que des exagérations dictées par la Guilde des Courtisans qui leur permettent d'expliquer bon nombres de disparitions. D'autres légendes racontent également que la totalité du marché est piégé et qu'il suffirait d'une seule personne pour le détruire entièrement en moins de temps qu'il ne faut pour dire Ratapoumpoum.

On peut distinguer deux sortes d'échoppes dans le Grand Bazar : Celles des grands marchands et trafiquants dont les magasins sont des concessions accordées par le Palais et qui payent une taxe en échange d'emplacements privilégiés, le plus souvent à l'entrée du labyrinthe et d'autres services que nous détaillerons plus loin, et les autres, chez qui on trouve tout et le reste, quand on trouve le magasin. Celles-ci payent également une taxe au Palais en échange de rien du tout, faut pas charrier non plus. Ca, c'est la version officielle.

En fait, c'est un tout petit peu différent la taxe est prélevée à la base par la Guilde des Commerçants et redistribuée en partie au Palais. Si un marchand veut un emplacement déterminé, il doit le payer au prix fort, lors d'une vente aux enchères. Il est évident que les grands pontes de la Guilde se réservent les meilleurs emplacements, bien que le quartier général soit placé en plein centre du marché.

Lors de sa création, il y a de cela si longtemps que plus personne de vivant ne s'en souvient, le bazar servait principalement de marché d'alimentation, desservant les quartiers sud-ouest de la ville, un peu le Rungis du coin. Avec la décentralisation des commerces et l'optimisation de la distribution, un marché d'intérêt général n'offrait justement plus beaucoup d'intérêt. C'est à cette époque que les vendeurs ambulants, les charlatans de toutes sortes, marchands de verroterie venue des pays gadhars, fournisseurs de tout et de rien à tous les prix se sont peu à peu installés. Leur installation n'attirant pas les foudres du pouvoir central, d'autres marchands plus entreprenants prirent à leur tour une concession.

Au fil des temps, les commerces prenant de plus en plus d'importance, la Guilde des Marchands y installa son quartier général. La réputation du marché était faite. Si la Guilde s'y installait, c'était forcément LE marché. La suite, vous la connaissez, le Grand Bazar est effectivement maintenant le marché le plus important de Pôle et par conséquent de Tanæphis. Pour en revenir à la Guilde des Marchands, s'il est vrai qu'ils installèrent leur quartier général dans le marché c'est surtout une représentation officielle, une ambassade, qui est située pratiquement à l'entrée du marché. Le vrai QG est situé en plein cœur du Marché et est virtuellement introuvable si la guilde le désire.

Tout se vend et tout s'achète semble être la devise du Grand Bazar. Ce marché est conçu pour que l'on trouve de tout mais que plus l'objet à chercher est habituellement difficile à trouver, plus il est difficile de le trouver dans le bazar, le plus souvent au fond du second sous-sol, derrière une fausse cloison.

Cela peut paraître entrer en opposition avec les conseils les plus évidents d'un manuel de commerce, qui tendrait à proposer en priorité ce qui est difficile à trouver, mais quand on sait que l'on peut aussi bien trouver des poisons, des objets miraculeusement conservés des civilisations précédentes de Tanæphis, mais aussi des Armes Dieux dans des caissons hermétiques, on ne s'étonne plus de rien. Celui qui veut réellement quelque chose et qui est prêt à en payer le prix peut l'obtenir dans le Grand Bazar.

Le Grand Bazar est aussi le plus grand marché de contrefaçon de Pôle et les naïfs se font parfois arnaquer jusqu'au fond du trognon, si j'ose m'exprimer ainsi. Les faussaires ne reculent devant rien, vendant des épices à 2 cestes le kilo, ou des armes soit-disant forgées par Thorin Woodshelf au quart du prix d'une arme normale. Oh, ces armes sont belles mais elles plieront au premier choc et ne réussiront pas à transpercer ne serait-ce que la peau. Et encore, ce n'est rien par rapport aux poisons qui n'ont d'empoisonné que le prix et qui ne feront strictement aucun effet aux “victimes”. Les parfums sont également la cible des faussaires qui se contentent de reproduire l'odeur des originaux mais pas les effets secondaires dus aux épices qu'ils contiennent.

Le client doit absolument faire très attention s'il désire acheter des objets sortant un peu de l'ordinaire, ou s'il va pour la première fois chez un marchand qui va le voir arriver de loin. Surtout qu'un client lésé n'aura quasiment aucun moyen de retrouver l'échoppe qui lui a vendu le corps du délit. Tout ce que qui se fabrique à Pôle, ainsi qu'il est indiqué dans la description générale de la ville et dans la description du quartier des industries peut être trouvé dans le Grand Bazar.

Que ce soient les meubles, les tissus, les cuirs, les roues, la verrerie, la cristallerie, la poterie, la céramique, mais aussi les armes et les armures. L'industrie lourde, ateliers de métallurgie, fonderies, distilleries, est également représentée, mais souvent par un simple comptoir et un catalogue. Par contre, on trouve facilement tous les produits des petits métiers artisanaux : cordonniers,

dentelliers, tricoteurs, couturiers, chapeliers, horlogers, rémouleurs, sculpteurs, graveurs, tailleurs de pierre, architectes, peintres, ciseleurs, parfumeurs, marchands de couleurs, teinturiers...

Ces produits sont souvent les mêmes que l'on retrouve à l'extérieur de Pôle, à l'export et ne présentent qu'un maigre intérêt pour qui cherche le rare et l'introuvable. Par contre, dès que l'on s'enfonce dans la moiteur du marché, on se voit proposer des objets étonnants, des services que même les filles des Délices de Pôle hésiteraient à offrir, des épices d'une telle rareté à un prix si élevé qu'on se demande par quel miracle le vendeur est encore vivant...

Pour qui s'intéresse au papier, le vieux Paul Doléan est l'homme de la situation. Sa boutique, située au second sous-sol est spécialement aérée grâce à un réseau d'aération secondaire et le taux d'hygrométrie y est particulièrement surveillé. Doléan est sans doute LE libraire du marché et la légende veut qu'il était archiviste du palais avant de s'exiler volontairement dans le marché où il savait que même la garde impériale ne le retrouverait pas. Sur ses étalages, éclairés par les veines de roche luminescente, on trouve des ouvrages magnifiques, datant des civilisations naines et elfes et miraculeusement conservés. On trouve également des livres qui sont écrits dans des langues qu'aucun spécialiste ne peut même identifier. le vieux Doléan sait peut être quelque chose, lui qui a vu tant et tant, mais il ne dit rien.

Il a aussi des cartes, des cartes de rivages qui n'existent pas sur Tanæphis, des cartes extrêmement détaillées de territoires correspondant à un polac carré (une centaine de kilomètres carrés) mais que rien ne peut identifier. Peut-être des territoires de Tanæphis mais peut être des territoires d'autres continents et qui n'ont aucune valeur marchande pour les joueurs. Pas tout de suite du moins. Mais Paul Doléan ne vend pas que des livres ou des cartes. affilié à la Guilde des Courtisans, il vend également des papiers.

Des papiers d'identité, des patentes d'achat d'épices, des certificats de naissance Derigion indétectables même par les spécialistes. Il a aussi bien sûr de vrais faux papiers, repérables par tous sauf par les plus naïfs. On trouve chez lui des jeux dont tout le monde a oublié les règles si tant est que quelqu'un un jour sur Tanæphis les ait connues, des jeux avec des pions qui ressemblent à des sculptures, avec ses grands oiseaux de métal et ses guerriers farouches. Des jeux dont personne ne se souvient.

Pour les amateurs de sensation forte, le détour par le commerce répondant au doux nom de "La Loi du Sang", qui n'a d'ailleurs aucun rapport avec la société secrète du même nom, ou si peu. Son propriétaire, Hermann Hess, un Piorad Alweg propose tout un assortiment de matériel de torture, ce qui pourrait être acceptable, au moins pour la curiosité, mais aussi tout un panel de produits dérivés, la plupart du temps des reliquats humains en plus ou moins bon état. On trouve pèle-mêle dans un désordre assez organisé des pals n'ayant servi qu'une ou deux fois et recouverts de matières plus ou moins organiques, des têtes conservées dans des bocaux, des scies, scalpels et lames diverses, des abats-jours qui viennent directement de la Maison des Ombres dans l'enclave Batranoban, des perruques en véritables cheveux encore accrochés au scalp, des faux ongles en vrais ongles, des masques de carnaval en peau humaine et des savonnettes.

Un régal pour les initiés qui trouveront également des cordes en cheveux de femmes, des fouets tissés de boyaux de polacs vivants et des chaînes tout ce qu'il y a de plus classique.

A côté de la Loi du Sang, un comptoir de la Guilde des Courtisans est spécialisé dans les objets de plaisir, que l'on ne trouve pas sur tous les marchés. Des objets oblongs dont l'usage n'échappe à personne mais aussi d'étonnants mécanismes à base de poulies qui satisferaient les plus blasés. C'est là que l'on trouve également un dispositif ingénieux à base d'un objet oblong précité dans lequel sont introduits des engrenages ressemblant fortement à une crécelle. Grâce à l'aide d'un esclave qui pédalera aimablement, la crécelle provoquera des vibrations sur l'enveloppe de l'objet. Même dans le monde cruel de Bloodlust...

On sait que les Batranobans ont deux comptoirs à Pôle : l'un dans la Petite Durville, c'est la maison des échanges, et l'autre dans l'un des quartiers nobles. Il en existe un troisième, au sein du Grand Bazar et il est régi conjointement par la Guilde des Epiciers et la Guilde des Courtisans. Il n'a aucun rapport avec les maisons des échanges, mais il est beaucoup plus facile de s'y procurer ce que l'on veut, dans les quantités que l'on désire et ce, sans avoir besoin de présenter patente. En contrôlant ce comptoir, le conseil des Epiciers s'assure la main mise sur le marché parallèle puisqu'il passe également par eux.

Les prix sont communément de 20% supérieurs aux tarifs habituels, mais personne ne va se plaindre quand on connait la difficulté à obtenir une patente. Les épices les plus communément vendues dans ce troisième comptoir sont les poisons et les aphrodisiaques les plus puissants. On sait que la Guilde des Epiciers ne veut pas trop se mêler de l'usage qui est fait de ces épices et l'usage dans le marché est que celui qui peut payer peut acheter. C'est aussi simple que cela.

Au premier étage, protégé de la pluie et du vent, un marchand est souvent occupé. Il s'agit de Bunga N'Gomo, un Gadhar exilé à Pôle. Bunga a dans son échoppe plusieurs merveilles qu'il ne montre pas à tout le monde, il faut pour cela s'en montrer digne. Oh, Bunga vous montrera ses bois précieux transportés des jungles Gadhars, des bois fossilisés plus précieux que la pierre la plus précieuse de Tanæphis.

Bunga vous montrera ses insectes bijoux, mais quoique beaucoup plus beaux et plus gros que les bijoux des concurrents, ils n'en sont pas très exceptionnels, sauf quand ils se réveillent et déploient leurs ailes d'arc-en-ciel sur votre revers. Mais Bunga cache au plus profond de ses coffres des globes contenant des merveilles. Des sables multicolores, comme il n'en existe pas sur les rivages de Tanæphis, des fleurs cueillies au sein des montagnes qui ne survivent que grâce aux pierres vives dans lesquelles elles sont plantées.

Des plantes étranges qui suivent les mouvements des mains quand on les remue devant elles, des éclats de Lune qui la nuit brillent d'une sombre lueur, des poutres des premiers bateaux Piorads à avoir accosté les sombres rivages de Tanæphis, il y a de cela des siècles. Bunga est usé par l'âge et le travail. Il est également usé par les rayonnements des pierres vives qui réchauffent les plantes des montagnes. Il s'éteindra bientôt et ce jour-là ses trésors disparaîtront, dispersés et partagés entre ses proches.

C'est pourtant chez Schlomo Harnor, un Alweg dont tout le monde a oublié l'origine que les personnages devraient être confrontés aux plus grandes énigmes. Schlomo se spécialise dans les objets insolites du passé de Tanæphis. Ses correspondants les ramènent des montagnes, des plages, du fin fond des jungles et même des sous-sols de Pôle.

C'est chez lui que les personnages obtiendront la preuve, même s'ils ne pourront pas se douter de l'explication, qu'une autre civilisation régnait sur Pôle. Les objets des étales de Schlomo ne servent à rien, leur énergie est épuisée depuis longtemps et les voyants qui les couvrent ont perdu l'éclat qu'ils devaient avoir il y a des dizaines de milliers d'années. Ils ont été conservés dans les glaces, dans l'eau ou dans la terre puis traités pour pouvoir être exposés à l'air libre qui sinon les aurait rongés instantanément.

On trouve par exemple d'anciens bibelots, des bracelets métalliques avec de petites fenêtres, des montres miniatures sans ressorts, des tubes métalliques accrochés à des poignées qui peuvent servir de marteau pour qui sait s'y prendre, et des cadrans que l'on retrouve parfois sur certaines armes particulièrement exotiques. On raconte que certains horlogers il y a de nombreuses années savaient analyser de tels objets et que parmi eux les meilleurs réussissaient à leur redonner vie, ne serait-ce qu'un instant. Et à ceux-ci seulement ils dévoilaient tous leurs secrets. Il semble que Darin Stonewall, maître horloger aux Manufactures des Gobe-Nains soit de ceux-là.

Un seul objet a livré son secret, un stylo qui écrit tout seul sans avoir besoin de le tremper dans l'éternel encrier. Il faut pourtant le recharger régulièrement avec de l'encre fraîche. La plume en est un peu froissée, mais elle écrit aussi bien que les plumes de taillées des scribes de l'empire.

Schlomo l'offrit un jour à l'empereur, quand il sentait le vent tourner en sa défaveur. Il est depuis dans le trésor impérial et l'empereur, ou le régent ne le sortent que dans les très grandes occasions.

Quoi qu'il en soit, une seule chose est sûre : On ne peut pas dire que l'on a visité Pôle si l'on n'est pas passé par le Bazar. C'est le lieu de passage obligé d'un visiteur de la capitale de l'Empire.

Influence des guildes:
Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	3
Guilde des navigateurs	4
Guilde des marchands	9
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	6
Guilde des écrivains	3
Guilde des mercenaires de Pôle	4
Guilde des épiciers	6
Guilde des voyageurs	4
Guilde des courtisans	6

Influence des sociétés secrètes:
Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	2
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	4
Les vagabonds des flots	2
La loi du sang	3
La route sans fin	3
Les joyaux de Pôle	7
Le mois du bonheur	5
Plaisir infini	4
L'ordre nouveau	2

La principauté de Darlock

Secteur XXV, Quartier 2

Nombre de quartiers similaires: 13

Citations typiques:

"Tu rentres, ben tu ressors pas, ou alors les pieds devant".

"C'est le genre d'endroit, t'es en slip au milieu de trente guerriers Piorads. Et en plus t'es Thunk".

"On a du mal à imaginer que de tels endroits existent encore de nos jours. Un vrai scandale!".

"A la limite c'est pas un mal, tous les brigands s'y réfugient, ça fait moins de voleurs dans nos quartiers. Et puis tant pis pour les gens honnêtes, ils ont qu'à déménager".

Population: 11.000 habitants.

Officiellement, pour les hautes autorités Derigions, les zones de combat n'existent pas. Du moment qu'un individu est nommé maire, qu'aucune plainte ne soit reçue quant à son rôle et que cet homme paye les taxes usuelles, le quartier est reconnu comme tous les autres. Dans la pratique c'est rarement le cas et les 13 zones de combat répertoriées à ce jour sont toutes plus dangereuses les unes que les autres. Certaines sont pratiquement vides, certaines ne sont plus que d'immenses champs de ruines peuplées par des rats et par des résidus humains, d'autres sont morcelées en dizaines de petits royaumes perpétuellement en guerre. La zone de combat décrite dans ce paragraphe compte parmi les plus dangereuses et les plus originales. En effet, il aurait été un peu difficile d'écrire quatre pages sur une grande étendue de ruines désertes.

Cette petite enclave chaotique située dans les faubourgs de Pôle n'est en fait rien d'autre qu'une immense zone de combat, un champ de bataille permanent où tous les secoués du secteur viennent régler leurs comptes. Bien sûr, il y a très longtemps, ce quartier était comme tous les autres. Mais sa proximité avec l'extérieur et les divers pillages qu'il a subis ont tôt fait de venir à bout de tout reste d'ordre et de discipline. Il ne reste plus que des ruines où tentent de survivre ceux qui sont trop pauvres pour pouvoir déménager. Plus de trente ans de chaos total ont fait s'écrouler la majorité des bâtiments et les batailles incessantes entre gangs rivaux font tache dans cette capitale magnifique qu'est Pôle.

Lorsque l'on dit que tout est détruit, on peut tout de même imaginer que 10% des bâtiments sont encore debout et que c'est principalement dans ces édifices que vivent les quelques survivants. Le quartier est d'ailleurs largement assez grand pour abriter plus de 100.000 habitants, mais encore faudrait-il que des citoyens sains d'esprit veuillent y émigrer (ce qui n'est pas pour demain). Les zones contrôlées directement par les Piorads et par Marcel sont elles aussi ceinturées de grands murs (mais dont la solidité n'est pas à toute épreuve) qui servent plutôt à délimiter le territoire qu'à se protéger des agressions extérieures.

Le mur qui sépare ce quartier de ses voisins n'est pas construit pour se protéger de l'extérieur mais pour empêcher (plus ou moins) les habitants d'en sortir. Tous les quartiers environnants possèdent d'ailleurs des milices spéciales qui patrouillent sur le mur pour empêcher toute incursion des fous qui y vivent. Cette protection est d'ailleurs plus que ridicule car les sous-sols sont tellement creusés que de nombreux boyaux permettent de passer sous le mur avec une relative facilité.

Le maire, car il en existe un, est une grosse brute appelée Marcel Darlock et dont le principal but est de se faire de l'argent sur le dos des plus faibles. Il dirige toute une armée de racketteurs et de truands en tous genres qui sèment la terreur dans sa principauté (c'est le nom qu'il donne au quartier) et dans les quartiers alentour. Les forces de l'ordre sont à son service et ne sont guère plus disciplinées qu'un régiment de Scories en déroute (et encore, les scories étant tout de même des troupes d'élite).

Bien évidemment, Marcel est porteur d'arme et n'a, théoriquement, pas le droit d'être maire. Il a donc pris sous sa coupe un vieillard Derigion nommé Charles-Henri, qu'il a désigné d'office maire. Bien entendu, c'est Marcel qui souffle toutes les décisions à prendre à Charles-Henri et les quelques rares occasions où Charles-Henri sort de son quartier, c'est toujours escorté de son garde du corps Marcel.

Prétextant la sénilité de Charles-Henri, c'est Marcel qui parle à sa place. Pour mieux imaginer le tableau, repassez-vous quelques épisodes des guignols avec Chirac et Giscard... Ca donne à peu près ça (n'oubliez pas de prendre l'accent):



Zone de combat

- Alors Charles-Henri ça va? Le monsieur te demande si tu es content d'être maire.
- Euh ben je...
- Mais dis oui au monsieur. Excusez-le, il n'a plus toute sa tête.
- Mais je vous en prie, je sais très bien que...
- C'est toujours pareil quand je lui fais prendre l'air. Charles-Henri, n'oublie pas tes gouttes.

Quand je dis que Marcel est le chef du quartier, on peut imaginer sans problèmes qu'il arrive à faire régner la terreur sur environ dix pour cent du territoire, le reste étant laissé à l'abandon. Il faut aussi noter que ses divers réseaux d'information et de trafics divers s'étendent hors des limites de sa principauté (de toute façon dans le quartier il n'y a plus grand chose à voler ou à racketter).

Marcel obtient les Cestes dont il a besoin pour vivre en rackettant les quartiers voisins, en organisant de grands réseaux de prostituées (les filles ne sont pas membres de la guilde des courtisans) et en faisant du trafic d'épices dangereuses ou interdites. 50% des overdoses par absorption d'épices à Pôle sont dues à des doses vendues par Marcel et ses sbires.

La seule façon de devenir maire dans ce quartier est d'assassiner le maire précédent. C'est ce qu'a fait Marcel pour obtenir son poste et ce qu'avait fait son prédécesseur avant lui. Bien sûr, on peut aussi imaginer un coup d'état qui obligerait Marcel à fuir mais il ne faut pas trop y compter: Son arme est bien trop puissante et bien trop assoiffée de prestige pour le laisser fuir comme un lâche. On peut même imaginer que s'il venait à mourir, c'est le nouveau porteur de son arme qui chercherait à reprendre sa place (contrôlé par l'arme bien sur).

Une action coordonnée de la guilde des courtisans et de la guilde des épiciers est en train de se mettre en place pour assassiner Marcel car ces deux guildes voient d'un très mauvais œil que leur travail soit saccagé par un tel brigand.

Les overdoses d'épices et les maladies vénériennes quelquefois très dangereuses transmises par ses prostituées jettent un discrédit certain sur ces deux organisations pour le moins honorables. Jusqu'à présent, aucun assassinat n'a été tenté mais le jour où ces deux guildes se décideront à agir, il ne faudra pas donner cher de la peau de ce cher Marcel.

On pourrait aussi sans trop de difficultés créer un autre royaume aux côtés de celui de Marcel puisqu'il ne faut pas oublier qu'il ne contrôle qu'à peine 10% du territoire total. Cette sécession serait fort mal vue par Marcel mais il ne pourrait rien faire pour la faire échouer (il a déjà bien du mal à contrôler les 10% actuels pour s'occuper de faire la guerre à un autre leader).

Des groupes de porteurs appartenant à la Mort carmin, à la Loi du sang et à l'Ordre nouveau sillonnent les rues de ce quartier à la recherche de combats aussi fréquents que meurtriers (pour tous ceux qui ont le malheur de croiser leur route). Lorsque deux groupes de porteurs se rencontrent, le combat est bien plus long mais pas moins mortel et les armes qui changent de porteurs sont plus nombreuses que n'importe où ailleurs dans Pôle.

La Mort carmin se contente de frapper sur tout ce qui bouge et se sert du quartier pour entraîner ses membres débutants. Autant dire que survivre dans ce quartier permet à tout porteur d'arme de devenir rapidement aguerri. Le but de la loi du sang est de faire de ce quartier un no man's land total et ils tentent de tuer tous les êtres vivants qui passent à leur portée (sans aucune exception).

La Loi du sang organise de gigantesques bastons générales qui mettent aux prises leurs membres les plus puissants. Ces combats ont presque toujours lieu durant les mois les plus cools, puisque lorsque Tanæphis résonne du cri des mourants, les armes appartenant à la Loi du sang sortent du quartier pour semer la mort un peu partout ailleurs. Tous les membres de cette secte sont solidaires et se battent souvent contre les membres des deux autres sectes qui patrouillent dans le secteur (l'Ordre nouveau et la Mort carmin).

L'Ordre nouveau organise quant à elle de gigantesques chasses aux Hysnatons dans les sombres ruelles du quartier et poussent même le vice jusqu'à amener eux-mêmes des Hysnatons. En effet, depuis que l'Ordre nouveau traîne de long en large (depuis environ deux ans), les Hysnatons se font de plus en plus rares. L'Ordre nouveau considère tout de même ce quartier comme un terrain d'entraînement et rien de plus.

Des individus au chômage ou évadés de prison viennent même volontairement vivre ici dans le seul et unique but de devenir porteur un jour. Autant dire qu'il y a beaucoup de demandeurs et très peu d'élus. La mort est toujours la seule qui y trouve son compte. Les esclaves en cavale sont aussi très nombreux bien qu'ils soient tout de même très peu à préférer ce type de vie (un dicton colporté par les esclaves dit "qu'il vaut mieux être esclave au paradis que libre en enfer").

Les combats entre porteurs étant relativement nombreux, les poches de magie glauque le sont aussi et il n'est pas rare de rencontrer des monstres, qui sont à la fois les prédateurs et les victimes (le haut de la pyramide écologique étant comme toujours tenue par les porteurs d'armes). il arrive bien sûr que des monstres réussissent à grandir sans être tués et, comme dans un cercle vicieux, plus le monstre est gros, moins il est facile de le tuer, et plus il grossit... etc...

Les chances de se faire attaquer par un Polac ou par une vache monstrueuse ne sont donc pas un risque à prendre à la légère dans cette région (alors que partout ailleurs, le simple fait d'imaginer être assailli par un Polac aux dents longues fait sourire).

A part ces prédateurs puissants (monstres et porteurs), le quartier contient des dizaines de sortes de bandits en tous genres qui sont tout aussi dangereux. Il y a les racketteurs à la solde de Marcel, les proxénètes jaloux, les gangs de gamins qui attaquent les passants, les voleurs à la tire qui préfèrent de loin vous couper la gorge que la bourse et tout ce que Pôle peut contenir de malades mentaux en tous genres.

Depuis quelques temps, les gamins les plus turbulents des quartiers adjacents viennent dans la zone de combat pour se battre contre leurs petits camarades. Au début sans gravité, ces combats sont devenus de vrais boucheries et les parents riches de ces jeunes gens louent souvent des gardes du corps pour les défendre ou simplement pour les empêcher d'aller se battre. C'est désormais parmi ces gardes du corps, très peu préparés à ce qui les attend, que les pertes sont les plus lourdes, les gamins se chargeant très bien de leur fausser compagnie une fois la frontière du quartier franchie. Les gangs les plus puissants sont:

Les prétendants: Ces gamins passent leur temps à suivre les groupes de porteurs d'arme en espérant pouvoir en récupérer une à la fin d'un combat. Ils restent souvent juste à portée de vue des porteurs et se ruent pour piquer les armes dès que l'un d'entre eux tombe à terre et ce, même si le combat n'est pas encore terminé. Imaginez une dizaine de gamins en haillons qui achèvent un de vos compagnons tombé à terre à coups de pieds alors que vous êtes aux prises avec un groupe de porteurs d'armes de la Loi du sang. Sans aucun doute un des problèmes les plus importants de ce quartier (au moins pour les porteurs). Lorsqu'un des gamins réussit à trouver une arme, il quitte le plus souvent le gang, puisqu'il attire immédiatement la jalousie de ses compagnons d'infortune.

Les petits pâtés: Ce gang de gosses issus d'un quartier de charcutiers sont tous plus potelés les uns que les autres. Ils sont lâches et préfèrent attaquer les vieillards et les enfants de la principauté que de se battre contre les autres gangs. Ils ont construit un grand four dans les ruines d'une ancienne auberge et fabriquent des petits pâtés à la chair humaine qui font la joie des autres gangs (cette forme de cannibalisme est entièrement involontaire, à la différence des restaurants situés dans d'autres quartiers). Il faut bien préciser que la chair humaine n'est pas la seule viande utilisée puisque les petits pâtés tuent aussi les rats, les chiens et les chats.

Les tailleurs: Ces jeunes gens sont un gang très dangereux issu d'un quartier de tailleurs et ont la particularité de créer des vêtements avec la peau de leurs victimes. Evidemment ils ne rentrent pas chez eux le soir avec une cape en peau humaine et se contentent de revêtir leur déguisement lorsqu'ils vont se battre. Leurs armes sont des outils de tailleurs transformés en armes (ciseaux attachés sur de grandes perches, massues couvertes d'aiguilles, règle en fer aiguisée, etc...).

Les porteurs: Ce gang comporte (heureusement) très peu de membres car la seule et unique restriction pour en faire partie est d'être porteur d'arme. Toutes ces armes sont d'ailleurs mineures mais il est tout de même très risqué d'être confronté à un groupe de 15 ou 20 armes mineures portées par des gamins hyper-violents et anarchistes. Ce gang est sans aucun doute celui qui possède le taux de mortalité le plus important mais aussi celui qui est le plus craint. Ce sont les ennemis des prétendants (ces derniers estiment que les armes portées par ce gang ne sont que des ersatzs d'armes magiques).

Les mini-Piorads: Ce gang est constitué d'enfants Derigions voulant absolument faire parti de l'enclave Piorad du quartier. Ils s'habillent comme eux et tentent d'être acceptés en faisant tout comme de vrais Piorads. Malheureusement, leur façon de vivre "Piorad" est issue des rumeurs colportées par leurs parents et n'est en aucun cas suffisante pour en faire vraiment partie. Les Piorads eux-mêmes sont plutôt neutres envers ces gamins mais ne feront jamais rien pour les incorporer à leur clan (de toute façon, cela serait considéré par les parents de ces chères têtes blondes comme un kidnapping, avec tout ce que cela comporte comme plainte à l'empereur et location de mercenaires. Autant dire que les Piorads ont autre chose à faire).

Les peintres: Ce gang de jeunes artistes en herbe se sert du sang de ses victimes pour peindre de grandes fresques sur les murs encore debout. Le gang lui-même est assez difficile à rencontrer (il fréquente la zone de combat surtout la nuit) mais ses fresques sont célèbres dans toute la région et même parmi quelques "vrais" artistes des quartiers riches qui voient dans cet art morbide l'avenir de la peinture. Autant le dire, ces peintures sont à la mode et si le territoire n'était pas si dangereux, c'est par dizaines que les critiques d'arts se rendraient pour admirer les œuvres de ces gamins. Gageons que cet engouement sera vite supplanté par la peinture sur Polacs vivants ou par la sculpture sur glace (un art très en vogue dans les marches Piorads).

Lorsque le quartier a été envahi pour la dernière fois (il y a environ trente ans), il l'a été par un régiment d'élite Piorad dont quelques centaines de membres ont décidé de s'y installer. La petite région qu'ils contrôlent est relativement bien protégée du chaos général et même si tous leurs Chagars sont morts depuis longtemps, ils gardent une certaine idée de l'honneur Piorad (ils sont durs mais justes).

Ils ont gardé la même hiérarchie et le même mode de vie que dans leurs régions natales et il leur arrive même d'attaquer les autres quartiers durant les mois de guerre.

Cette grande tribu (qui compte tout de même plus de 300 individus adultes) est la seule qui arrive à survivre face aux dangers de ce quartier. Les Piorads ont accumulé un certain pactole (en Cestes et en pierres précieuses) et seraient prêts à payer quiconque arriverait à leur fournir de jeunes Chagars et ce à un prix défiant toute concurrence (environ 150.000 Cestes pièce).

Un réseau de captures et de transport de Chagars est d'ailleurs en train de se mettre en place mais aucun animal n'est encore parvenu vivant aux portes de leur territoire.

Les deux guildes de mercenaire de Tanæphis viennent souvent chercher des vétérans dans ce quartier bien que très peu de sergents-recruteurs acceptent d'y travailler très longtemps (il ne faut pas tenter le sort trop longtemps, au risque de sortir du quartier les pieds devant).

Les recruteurs de la guilde des mercenaires de Pôle évitent de récupérer des clients dans ce quartier car il est bien connu que leur mode de vie s'accorde très mal avec la discipline nécessaire pour la défense de Pôle lors des mois de guerre.

Les quartiers qui bordent la zone de combat l'utilisent aussi comme grande prison où ils jettent tous les individus pas trop dangereux dont ils ne veulent plus entendre parler. Ca permet de se passer de prison et ça facilite les jugements. Bien entendu, pour les criminels récidivistes ou particulièrement tordus, la peine de mort est encore au goût du jour.

Le simple fait que le mur de protection soit aussi solide qu'un gruyère fait que les criminels ainsi chassés ont tôt fait de revenir sur les lieux de leur crime (le plus souvent il préfèrent d'ailleurs changer de quartier histoire d'échapper à la peine de mort pour récidive). Les plus malins réussissent à se faire engager par Marcel qui a toujours besoin de serviteurs aussi dociles que malins.

Pour des porteurs d'arme, le quartier n'est pas très dangereux car comme dans toutes les zones de combat, c'est la loi du plus fort, et la plupart des dangers disparaissent dès qu'une arme magique fait son apparition. En tout cas, c'est un endroit à visiter si vous cherchez les ennuis ou si vous voulez devenir très vite très connu (ou très mort). En tout cas, ce n'est pas dans cet endroit qu'il faut se rendre si vous êtes un passionné de dialogues et de solutions pacifiques. Soyez donc prêt à taper sur tout ce qui bouge et même quelquefois sur ce qui ne bouge pas.

La population du quartier est composée à 90% d'Alwegs. Les Piorads sont assez nombreux et les Hysnatons ont presque tous disparu (grâce ou plutôt à cause de l'Ordre nouveau). Les Derigions y sont très rares, ce qui est tout de même paradoxal pour un quartier de Pôle. De toute façon, les différences culturelles entre les races sont très peu visibles dans la principauté (difficile de différencier un voleur Batranoban d'un voleur Vorozion, si ce n'est par une peau légèrement plus claire pour le dernier).

Certains prétendent que le quartier est aussi le refuge d'une petite tribu de Sekekers (pas plus de 20 membres) mais ces rumeurs sont peut être uniquement les délires d'alcooliques ayant trop abusé de Siffan de l'année (on voit mal comment une telle tribu pourrait passer inaperçue aussi longtemps).

Influence des guildes:
Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	3
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	3
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	1
Guilde des écrivains	1
Guilde des mercenaires de Pôle	3
Guilde des épiciers	1
Guilde des voyageurs	1
Guilde des courtisans	1

Influence des sociétés secrètes:
Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	4
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	3
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	6
La route sans fin	1
Les joyaux de Pôle	1
Le mois du bonheur	1
Plaisir infini	1
L'ordre nouveau	4

Sang et Cestes

Secteur XVIII, Quartier 11

Nombre de quartiers similaires: 3

Citations typiques:

"J'ai joué Barak le gros à 6 contre 1 dans la quatrième. Pour moi il va tous les plier. Tous."

"J'ai même entendu dire qu'après les combats, les gladiateurs sortent dans les rues du quartier et s'en prennent au public. Ben non j'ai pas de preuves, mais quand même."

"Rien que de penser qu'on me filerait des Cestes pour qu'on me tape dessus j'en suis malade. Non je te jure vraiment malade. Combien de Cestes déjà ?"

"Mais je te dis que les crocrodiles des arènes ils sont plus gros que les vrais. Hein ? Des crocodiles ? Ah ben c'est pour ça, ceux-là c'est des crocrodiles."

Population: 25.000 habitants.

Le quartier Sang et Cestes est pratiquement identique aux trois autres quartiers spécialisés dans les arènes. On y trouve tout ce que les fanatiques de ce type de spectacles peuvent vouloir y trouver. Cette infrastructure est d'ailleurs assez énorme et on estime que près de 75% des habitants du quartier travaillent de près ou de loin pour les arènes.

Le quartier est dirigé par un conseil de 31 marchands qui possèdent tous une ou plusieurs arènes. Chaque membre du conseil possède une voix quelle que soit sa puissance commerciale mais pour en faire partie il faut tout de même posséder une écurie d'au moins 20 gladiateurs (à la fin de chaque mois). Les sommes d'argent énormes demandées par l'empereur sont ponctionnées sans douleur sur les paris qui représentent la quasi-totalité des gains créés par les arènes (le reste étant basé sur les ventes de boissons, de souvenirs et de gladiateurs aux autres arènes et à l'armée impériale).

Les loisirs étant très importants pour les citoyens Derigions, l'empire n'abuse pas des taxes dans ce quartier pour la simple et unique raison que toute tentative d'augmentation entraîne immédiatement une grève et l'annulation de tous les spectacles (ce qui est inconcevable pour une raison de sécurité dans tous les quartiers environnants).

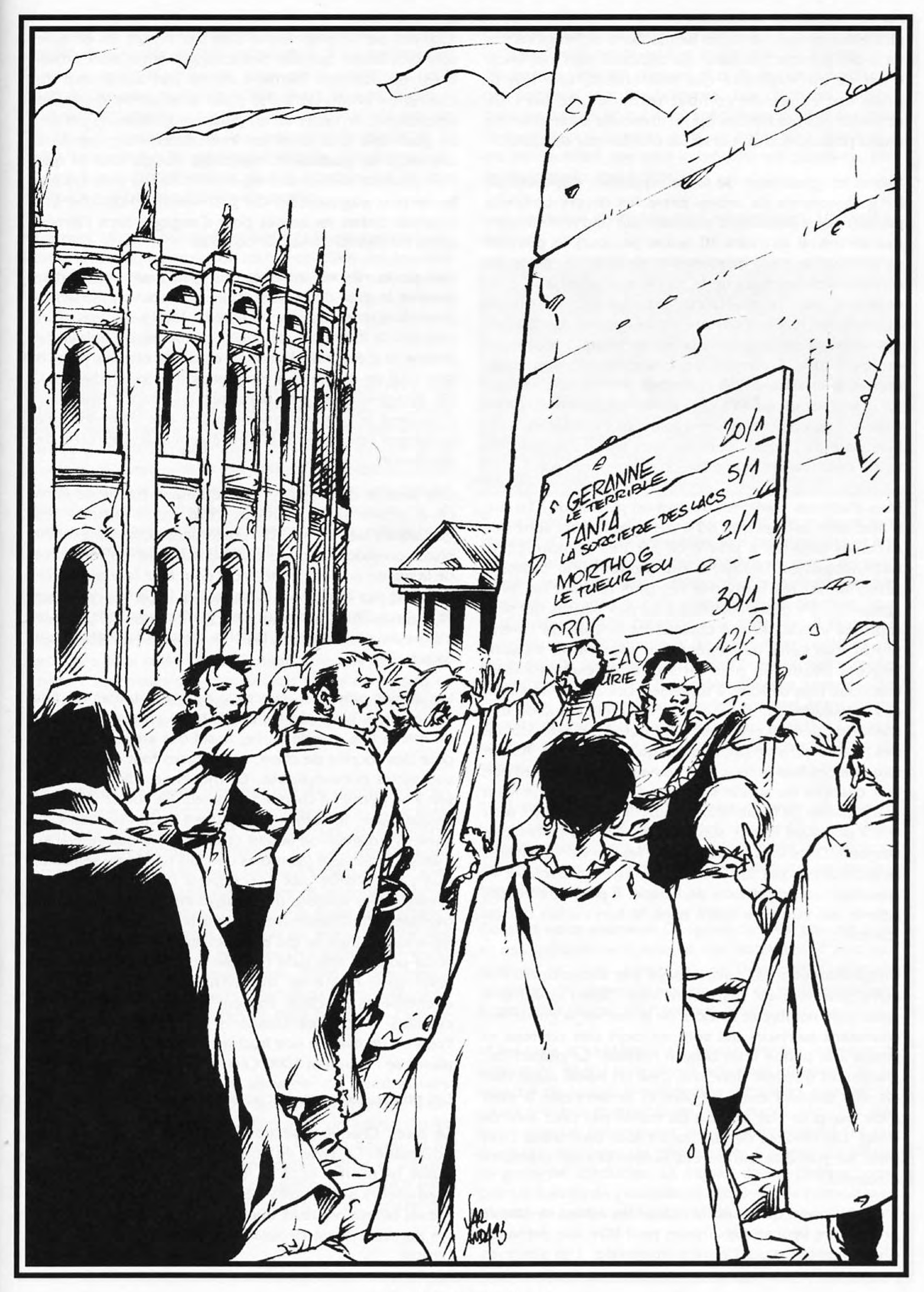
Pour pouvoir garder la population de Pôle sous contrôle, il faut qu'elle soit occupée durant les fins de semaine et les arènes restent le loisir familial numéro un de la ville. Etre propriétaire d'une ou plusieurs arènes est donc un métier très lucratif puisque proportionnellement très peu taxé.

Chaque arène peut recevoir environ 500 personnes, mais les plus grandes peuvent en accueillir près de 6000. On en trouve à ciel ouvert ou dans les niveaux inférieurs du quartier. Le sol de l'arène est le plus souvent constitué de sable ou de terre battue, mais les arènes en pierre ou remplies d'eau existent. Toutes les arènes disposent d'un système d'éclairage (car même si elles sont à ciel ouvert, la plupart des spectacles ont lieu la nuit). Les arènes sont la plupart du temps construites en pierre. Certaines étaient en bois, mais la proximité d'autant de sources de chaleur a tôt fait de causer de gigantesques incendies dans lesquels des centaines de personnes sont mortes. On a donc décidé de ne plus construire d'arènes en bois.

On compte en tout plus d'une centaine d'arènes et c'est par milliers que les habitants de Pôle se déplacent vers ces quartiers en fin de semaine. Bien que la population réelle du quartier soit d'environ 25.000 habitants, celle-ci double ou triple en fin de semaine.

Chaque arène possède dans ses flancs des dizaines de pièces et de salles où les gladiateurs s'entraînent, mangent, dorment et passent leurs quelques moments de loisir. La sécurité est stricte car il est autant interdit aux gladiateurs de sortir qu'il est interdit aux étrangers à l'arène de rentrer (au moins sans autorisation). Chaque arène vit donc en circuit fermé, les denrées de première nécessité étant amenées sur de lourds chariot à heures régulières tous les matins. C'est d'ailleurs lors de l'arrivée de ces convois que les consignes de sécurité sont les plus draconiennes. Lors des combats, les spectateurs n'ont aucun contact avec les gladiateurs ou avec les autres employés de l'arène (sauf dans les cas des vendeurs à la sauvette et du service de sécurité responsable des gradins).

Un secteur important de chaque arène est réservé aux centres de soins qui s'occupent de la survie des gladiateurs les plus prestigieux. Même si les jeunes combattants meurent le plus souvent directement sur le sable de l'arène, les plus vieux et ceux qui représentent la plus grande somme de Cestes reçoivent les soins les



Paris publics

plus efficaces des médecins Batranobans et Derigions (ou dans certains cas Sekekers) qui œuvrent dans ces lieux. C'est ce qui explique que finalement, une fois la première année de combat terminée, le taux de mortalité des gladiateurs est relativement faible (tout du moins pour quelqu'un qui se bat une fois par semaine).

Même les gladiateurs de faible réputation disposent de longs moments de repos entre les divers combats payants et les périodes d'entraînement (qui représentent tout de même au moins 10 heures par jour). Ils peuvent se goinfrer de mets exotiques et recevoir sur place les services des membres de la guilde des courtisans. Bien entendu, plus le gladiateur est prestigieux, plus il dispose de loisirs coûteux et fréquents. Lorsqu'un gladiateur à survécu à tous les combats pendant au moins 5 ans, il obtient un poste légèrement plus important et est considéré par tous comme une vedette (avec le prestige qu'on imagine). Un gladiateur survivant à dix ans de combats devient instructeur mais reste dans l'enceinte de l'arène. Comme vous pouvez le voir, on rentre dans une arène comme on entre en religion.

Mais d'ailleurs, comment devient-on gladiateur ? En fait, il faut bien avouer que 80% des gladiateurs sont des esclaves achetés à prix d'or par des commerçants Batranobans ou Derigions qui passent leur temps à sélectionner les individus les plus forts et les plus agressifs. 18% des gladiateurs sont des pillards qui sont capturés vivants et qui choisissent la voie de l'arène plutôt que celle de l'exécution sommaire. Ils sont souvent beaucoup plus forts que les esclaves mais beaucoup plus difficiles à surveiller. Les 2% restants sont des volontaires (si, si, ça existe) qui préfèrent avoir une chance de devenir célèbres plutôt que de végéter durant des années dans un petit boulot qu'ils détestent. Autant dire que ces fous furieux sont souvent désespérés et que leur chances de survie sont très faibles (comment un gratte-papier de l'administration Derigion pourrait-il tenir tête à un pillard Piorad, survivant de dizaines de batailles rangées). Dans tous les cas, à part les 2% de volontaires le gladiateur est considéré comme un esclave et appartient au propriétaire de l'arène. Il peut être vendu, acheté, tué et même libéré selon le bon vouloir de son "patron".

Un gladiateur n'est jamais payé par son propriétaire et/ou patron. Il est par contre logé, (bien) nourri et a accès à de nombreux services de la part de la guilde des courtisans (services qui sont toujours très coûteux et jamais à la portée d'un citoyen normal). La plupart des gladiateurs trouvent donc que c'est un travail assez cool (ils sont toujours assez mégalos et pensent que la mort n'est pas pour eux ou tout du moins pas pour tout de suite). Les révoltes de gladiateurs sont donc assez rares pour ne pas dire carrément inconnues de mémoire d'homme.

Tout gladiateur qui souhaite quitter les arènes et dont le propriétaire veut se débarrasser peut faire une demande d'enrôlement dans l'armée impériale. Les sommes gagnées par le propriétaire dans les ventes de ce type sont plus faibles que lors des échanges entre arènes mais il est de bon ton (histoire de ne pas avoir trop de contrôles administratifs) pour une arène de taille respectable, de céder un ou plusieurs gladiateurs par an. Le gladiateur ainsi libéré est immédiatement placé dans une unité de gladiateurs impériaux. Malgré tout ce que l'on pourrait croire, son espérance de vie s'en trouve fortement augmentée. Un gladiateur volontaire qui voudrait quitter les arènes pour s'engager dans l'armée devra justifier au moins dix combats.

Lorsque la ville est attaquée, les gladiateurs du quartier forment le gros des défenses. Ils sont souvent accueillis assez froidement par la population locale qui voit d'un sale œil la libération de tous ces tueurs en puissance (même si c'est pour la bonne cause et que les pillards sont tout de même plus dangereux que les gladiateurs). On imagine donc très bien que les grands murs qui encerclent le quartier servent autant à le défendre qu'à protéger les voisins d'une éventuelle révolte de gladiateurs.

Une annexe de la guilde des courtisans est située dans ce quartier et son unique rôle est d'amuser les gladiateurs des arènes. Un poste dans cette annexe est plutôt considéré comme une punition car les membres de la guilde doivent se déplacer pour faire leur travail (ce qui n'est pas bien grave il est vrai) et les accès de colère et la brutalité légendaire des gladiateurs font que le métier de courtisan est ici plus qu'ailleurs légèrement risqué.

Les arènes offrent un spectacle non-stop toutes les fins de semaine. Bien que les combats en représentent tout de même une grande partie, le sol des arènes sert aussi pour des courses de chars, des courses tout court et des spectacles humoristiques. En moyenne, chaque fin de semaine permet à chaque spectateur de contempler une cinquantaine de combats (la plupart étant constitués de jeunes gladiateurs se faisant massacrer par des vétérans). Il arrive cependant (au moins une fois par fin de semaine) que l'arène offre aux spectateurs un grand combat. Grand par le nombre de combattants (quelquefois une trentaine simultanément) ou par le prestige des deux adversaires (dans le cas de rencontres au sommet). Une place pour un spectacle (valable pour toute la durée des festivités) coûte en moyenne un Ceste. Certains événements spéciaux coûtent beaucoup plus cher et certains spectacles complets longtemps avant font l'objet d'un marché noir fructueux (il arrive que certaines places se revendent 1000 Cestes le jour du combat).

Les principaux types de combat sont:

Le duel: Chaque gladiateur combat un seul et unique adversaire. Ce type de combat est le plus fréquent et aussi le moins coté (à moins, bien sûr, que les gladiateurs soient très célèbres). Certaines grandes arènes offrent plusieurs duels en même temps (pour que les combats entre débutants ne prennent pas trop de temps).

Le lion et les moustiques: Un gladiateur vétéran combat trois ou quatre débutants. Il arrive même, lorsque le gladiateur est vraiment prestigieux qu'il combatte une main attachée dans le dos ou tout simplement avec un casque dont la visière n'a pas de fente. Ces combats sont très prisés par le public et le plus souvent par le gladiateur vétéran. Les débutants, quant à eux, appréhendent de tels combats qui ne leur laissent que peu de chances de survie.

Tournoi: Un combat mettant aux prises des combattants de même niveau permet de mettre en place des tournois qui se déroulent sur plusieurs jours. Ces spectacles mettent souvent en jeu des paris très importants et sont donc susceptibles d'être truqués (bien que ce soit relativement rare).

Tournoi inter-arènes: Un tournoi qui permet aux meilleurs combattants de chaque arène de se combattre sur un terrain neutre (le plus souvent une troisième arène louée par les propriétaires des deux autres pour l'occasion). Ces combats permettent aux parieurs de se livrer à leurs passe-temps favoris en étant assurés que les trucages sont quasi-impossibles (aucun propriétaire ne voudrait voir ses poulains se faire massacrer, même pour une importante somme d'argent).

Combat de nuit: Combat ayant lieu à la lueur de dizaines de torches ou de grands feux de camp. De nombreux combats contre des animaux nocturnes sont proposés sous cette forme. Certains combats très visuels mettent aux prises des combattants armés de torches et enduits de pétrole lampant (effet pyrotechnique et sonore garantis dès qu'un gladiateur est touché par une torche).

La bataille rangée: Une équipe de gladiateurs en combat une autre. Ce type de combat est très prisé aussi bien par les spectateurs que par les gladiateurs. Certaines versions "à thème" de ce combat sont proposées. Les gladiateurs sont alors déguisés et sont censés rejouer une bataille célèbre (Batranobans contre Gadhars, Piorads contre Thunks). Il faut par contre noter que le port de l'uniforme Derigion est interdit et que des combats mettant en scène des Derigions sont donc impossibles. Certains propriétaires d'arènes détournent la loi en faisant porter aux "Derigions" des uniformes originaux mais assez proches de ceux portés par l'armée régulière.

Chacun pour soi: Une dizaine de gladiateurs combattent en même temps dans la même arène. Il est théoriquement interdit de s'allier avec un adversaire et dans tous les cas il n'y a qu'un seul vainqueur. Les spectateurs adorent de tels spectacles même et surtout s'ils sont relativement rares (les gladiateurs quant à eux, ayant beaucoup de mal à accepter ce genre de boucherie).

Combat contre un animal: Même si les combats entre humains sont relativement nombreux, la plupart des gladiateurs vétérans passent plus de temps à combattre des animaux que des hommes. Les créatures utilisées dans les arènes et qui sont spécialement affamées pour l'occasion sont classées dans un ordre bien précis et il est bien évident que plus la créature est puissante, plus les spectateurs apprécient.

Les animaux d'arènes sont séparés en 10 classes précises:

Classe 1: Loup, Chien de guerre.
Classe 2: Deinonychus, Tigre aux dents de sabre.
Classe 3: Loup de Delinelle, Chagar, Mammouth, Rhinocéros laineux, Hippopotame**.
Classe 4: Taupe géante, Diatrima, Ligron, Ours blanc, Zogbash.
Classe 5: Monoclonius, Serpent d'eau**, Glouton.
Classe 6: Ours nandi, Lézard des marais**.
Classe 7: Lézard des glaces.
Classe 8: Tyrannosaure.
Classe 9*: Animal mort-vivant.
Classe 10*: Monstre.

*: Les animaux de classe 9 et 10 sont très rares et sont réservés à la fois aux arènes les plus prestigieuses et aux spectacles les plus coûteux. Malgré ce que l'on peut penser, les gladiateurs célèbres ne combattent que très rarement des animaux de classe 9 et 10 car pour que l'achat d'une telle créature soit rentable, il faut bien entendu qu'elle survive à de nombreux combats (et donc qu'elle se batte contre des êtres humains moins puissants qu'elle). La très célèbre arène appelée "Le cimetière" est spécialisée dans les combats entre morts-vivants et leur gladiateur vedette, "Makal d'Orvald" compte plus de 2500 combats en près de 150 ans de règne.

**: L'utilisation de ces animaux comme adversaires nécessite une arène remplie d'eau. Elle est donc réservée aux édifices les plus perfectionnés. Le coût d'un tel spectacle est toujours plus élevé qu'un combat terrestre.

Combat entre animaux: Ce spectacle n'est pas très prisé et est spécialement réservé aux entractes. Il met aux prises, le plus souvent, un herbivore placide (mammouth, hippopotame, etc...) et de petits carnivores hyper-actifs (loups, deynonichus, etc...).

Massacre d'esclaves: Ce spectacle est, comme le précédent, plutôt réservé aux entractes et permet de se délecter de la vue d'une dizaine d'esclaves tués par un gros carnivore (tyrannosaure, Ours nandi, etc...). Il faut noter que de nombreuses associations humanistes ont porté plainte contre les propriétaires d'arènes qui offrent ce genre de spectacles. La plupart de ces plaintes n'ont pas été suivies de poursuites judiciaires (les propriétaires d'esclaves ont en effet droit de vie ou de mort sur eux).

Champ de bataille spécial: Certaines arènes sont équipées de telle façon que des combats semi-aquatiques soient possibles. On imagine bien la difficulté que peuvent avoir les gladiateurs à se battre en ayant de l'eau jusqu'au nombril. Certains champs de bataille peuvent même être couverts de charbons ardents, de grands pics en fer ou de neige semi-artificielle (venant du nord de Tanæphis et amenée dans des chariots spéciaux). Certaines arènes possèdent aussi des fosses remplies de pieux et qui servent à canaliser les combats (de nombreux adversaires s'empalent sur ces pieux à la grande joie des spectateurs).

Arme musicale: Les gladiateurs (au nombre de huit) sont placés sur le pourtour de l'arène et ne sont pas armés. Au centre, les organisateurs ont placé sept armes différentes. Le gagnant du combat est celui qui survit. Autant dire que les capacités de course sont aussi importantes que celles de combat proprement dites.

Autres: Les cerveaux fertiles des propriétaires des arènes repoussent toujours plus loin les limites de la barbarie pour attirer les foules. On peut citer par exemple des combats où les gladiateurs sont totalement nus, d'autres où ils sont attachés par de longues cordes qui ne leur permettant donc pas de s'éloigner de leur adversaire. On parle même de combats au corps à corps où les gladiateurs doivent achever leurs adversaires en leur tranchant la carotide avec les dents.

Les paris officiels forment le plus gros des gains des arènes mais ne sont qu'une mince part de marché par rapport aux bookmakers privés qui se servent des combats pour soutirer des Cestes aux spectateurs. Ils sont pour la plupart honnêtes bien que certains scandales ont prouvé que de nombreux gladiateurs vétérans modifient leur comportement dans l'arène en fonction des sommes misées sur eux. En effet, les paris ne sont pas uniquement basés sur les vainqueurs des différentes combats mais aussi tout bêtement sur la durée de l'échange, ou sur l'emplacement des blessures subies par les protagonistes.

Les porteurs d'arme sont assez nombreux dans ce quartier mais on en trouve tout de même plus dans les gradins que dans l'arène. Les combats entre porteurs sont très rares et il est plus fréquent de voir des combats mettant aux prises un porteur d'arme et plusieurs adversaires "normaux". Les combats entre porteurs et monstres sont quasi-inexistants car il est vraiment dommage de gâcher un monstre en le faisant se battre contre une telle machine à tuer.

Il existe cependant dans presque toutes les arènes un service qui permet aux porteurs d'arme de se foutre sur la tronche devant un public aussi nombreux qu'excité. Les porteurs n'ont pas besoin d'être gladiateurs professionnels et doivent bien entendu être volontaires. Cela permet au propriétaire d'organiser un combat très visuel à faible coût et aux porteurs de régler leurs comptes en s'assurant un gain de prestige énorme.

Les sociétés secrètes de la Mort carmin et de la Loi du sang possèdent des arènes privées dont elles se servent pour entraîner leurs serviteurs. Ces arènes ont pignon sur rue et nombreux sont les spectateurs qui ne savent même pas que le prix d'entrée qu'ils viennent de payer va tout simplement servir à financer les exactions de ces sectes. L'Ordre nouveau possède aussi une arène où les Hysnatons sont interdits (aussi bien dans les gradins que dans l'arène). Le droit d'entrée est très cher et réserve donc ces spectacles aux plus riches habitants des quartiers adjacents.

Influence des guildes:
Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	7
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	4
Guilde des cartographes	1
Guilde des coursiers	2
Guilde des écrivains	2
Guilde des mercenaires de Pôle	8
Guilde des épiciers	3
Guilde des voyageurs	2
Guilde des courtisans	5

Influence des sociétés secrètes:
Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	7
L'éclipse de lune	4
Les adeptes de Muffin	2
Les vagabonds des flots	1
La loi du sang	6
La route sans fin	2
Les joyaux de Pôle	2
Le mois du bonheur	1
Plaisir infini	1
L'ordre nouveau	5

Les terrasses blanches

Secteur II, Quartier 4

Nombre de quartiers similaires: 11

Citations typiques:

"Le problème, avec nos quartiers, c'est qu'ils touchent les autres quartiers."

"Les quartiers nobles, c'est des huîtres pourries. Y'a des magnifiques carcasses, et à l'intérieur, y'a rien."

"L'avantage, c'est les terrasses. Parce que pour cambrioler, c'est quand même plus pratique !"

"Hé, avec les harems, sur 4500 habitants, y'a bien 4000 gonzesses..."

Population: 4500 habitants.

Les quartiers nobles sont situés près du palais, en haut de la colline, dans les vieux quartiers elfes de la ville.

En effet, quand Pôle a été annexée par les Derigions en 200 avant Néinnes, les proches de l'empereur et les personnages importants du gouvernement impérial se sont tout de suite installés dans les belles constructions encore debout. Au fil des siècles et de l'accroissement de la population, la ville s'est construite un peu comme une banlieue autour de cette "vieille ville", créant des quartiers nobles secondaires, d'architecture Derigion, ainsi que tous les quartiers populaires décrits dans les autres chapitres... Mais traditionnellement, les quartiers "chics et chers" sont restés les mêmes au fil des années, même si depuis quelques années leur population a subi une certaine évolution.

L'architecture

Alors que la ville Elfe a été construite d'un seul trait par les nains, les maîtres d'ouvrages du projet, deux styles très différents d'architecture peuvent être constatés. Le premier, dans les tons ocre et rouge, avec des murs presque aveugles et d'immenses coupoles en verre, est celui du palais et du conseil des nobles (Voir : "Les coupoles du Palais"). Le second est celui des propriétés qui l'entourent, devenues donc plus tard les maisons des nobles Derigions.

Ces maisons avaient sans aucun doute été construites par les elfes à des fins d'habitation (ce qui n'est peut-être pas le cas du palais).

Elles sont en général de formes carrées ou rectangulaires, hautes de trois à quatre étages, avec des colonnes, de grandes fenêtres et de grandes pièces lumineuses donnant sur un patio central ouvert. Sur la façade rue, une grande porte cochère permettant de laisser passer un chariot, sur la façade "jardin", une série de ces magnifiques terrasses en éventail, permettant aux habitants de prendre l'air et de faire pousser les splendides jardins suspendus qui ont tant fait pour la réputation de Pôle à l'époque de l'apogée.

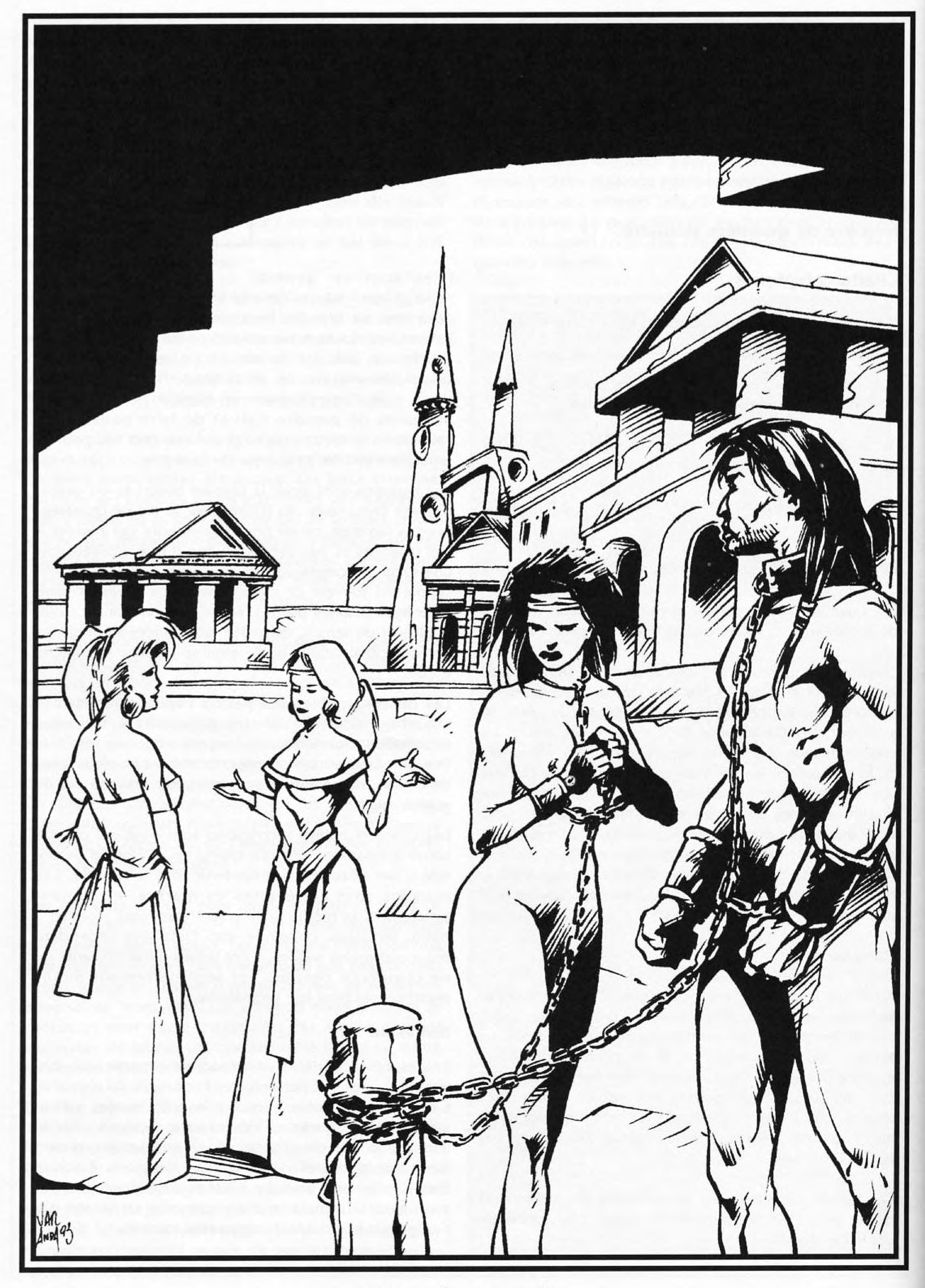
Les maisons sont pour la plupart blanches ou ocres, souvent construites, du moins pour le rez-de-chaussée, avec la fameuse pierre phosphorescente qui permet à ces quartiers et aux pièces du bas d'être éclairées par une lueur fantomatique dès que vient la nuit. Le patio central est souvent en marbre, avec des carrés de terre aménagés pour les plantes, et contient une fontaine qui, la plupart du temps, est reliée aux sources souterraines par des canalisations en céramique blanche et marche encore.

Les maisons nobles ont parfois l'eau courante et le chauffage central (Voir les généralités). Les plus excentrées, qui correspondaient à l'époque elfe à la lisière de la ville mais qui sont maintenant en plein coeur de la ville, possèdent souvent un jardin entouré par de grands murs.

Les quartiers nobles secondaires sont ceux qui ont été construits par les Derigions quand les maisons d'origine elfe n'ont plus réussi à contenir tout le monde. Les maisons sont construites en marbre, et copient exactement la même architecture que leurs modèles : patio, terrasses, colonnes, etc. Elles sont cependant beaucoup moins solides, n'ont jamais d'eau courante ou de chauffage central... et sont nettement moins prestigieuses pour leur propriétaire !

Historique

Toutes ces propriétés ont donc été réparties en 200 avant Néinnes aux personnages importants du royaume, c'est-à-dire aux nobles. Pendant les mille années qui ont suivi, et à part quelques inévitables exceptions, elles se sont transmises de générations en générations, restant donc aux mains des vieilles familles Derigions. Il arrivait bien sûr qu'une branche n'est pas de descendance, auquel cas la maison était aussitôt attribuée par l'empereur à un noble d'origine plus récente.



Quartier noble

Comme vous le voyez, il n'était pas à ce moment question de ventes et d'achats libres. Autant les habitants des quartiers populaires (et des quartiers nobles secondaires) étaient-ils laissés libres de faire ce qu'ils voulaient avec leurs baraques, autant les nobles n'étaient-ils pas, officiellement, véritablement propriétaires de leurs maisons. Celles-ci leurs étaient simplement prêtées par l'empereur, à eux ainsi qu'à leur descendance, pour un temps indéterminé.

Aucune différence me direz-vous ? Vous vous trompez ! Par ce biais, l'Empereur pouvait chasser qui il voulait quand il voulait, sans avoir à trouver une bonne raison ou à payer d'indemnités. Système qui a d'ailleurs beaucoup servi au fil des intrigues de l'histoire pour se débarrasser des importuns ou récompenser quelques efficaces serviteurs.

Aujourd'hui, l'Empereur ni l'administration impériale n'exercent encore leur pouvoir, et tout le monde a "oublié" ce détail juridique. Au fil des changements de fortune (voir ci-dessous), de nombreuses maisons ont été vendues par des nobles désargentés et ont été investies par leurs nouveaux propriétaires. Attention cependant, si le pouvoir central se réveillait un jour, ces transactions s'avèreraient nulles... au grand dam des nouveaux arrivants la plupart du temps ignorants de ce détail.

Les maisons des quartiers nobles secondaires, elles, appartiennent totalement à leurs propriétaires qui peuvent les vendre comme ils le désirent, et surtout, qui ne peuvent pas être expropriés. Un avantage certain.

La population

Jusqu'il y a à peu près cinquante ans, les quartiers nobles étaient occupés par des nobles. C'était simple et de bon goût. A part quelques exceptions, les plus vieilles familles (souvent les plus riches, mais pas toujours) étaient dans les quartiers elfes, les familles de noblesse plus récente - qui pouvait tout de même remonter à plus de 600 ans - dans les quartiers nobles secondaires.

Mais, comme on dit dans les films, la guerre est arrivée. Les nobles vivaient de deux manières : grâce aux importantes pensions versées à ceux qui occupaient une place dans l'armée ou dans l'administration impériale, et grâce aux revenus des terres qu'ils possédaient dans tous les recoins de l'Empire.

Ces terres sont maintenant piétinées par les armées ennemies (Vorozions, Sekekers ou Piorads). Même dans le meilleur des cas, c'est à dire celui où les paysans qui payaient un impôt de protection à leurs "maîtres" sont dans un coin à peu près calme qui leur permet encore d'exploiter leurs terres, toutes les communications ont été coupées et les paysans ont autre chose à faire que de s'amuser à traverser les lignes ennemies pour revenir à Pôle payer leur dû... dû qui ne l'est d'ailleurs plus, si on va dans les détails juridiques, car après tout les nobles n'accomplissent plus non plus leur devoir de protection.

Les pensions militaires sont, la plupart du temps, encore versées, il faut bien que les soldats ne désertent pas. Les pensions administratives, elles, sont plus qu'irrégulières (voir : "La pieuvre agonisante"), et, n'ayant pas été réévaluées depuis une éternité, ne correspondent plus à rien économiquement.

Ajoutez à cela que la mort sur le champ de bataille a fait des ravages dans la population masculine et n'a pas, au contraire, épargné les familles nobles chez qui la carrière militaire est une tradition. Certaines familles ont parfois perdu le père, les cinq fils et l'oncle en une seule année de guerre. Même si, ce qui limite un tout petit peu les dégâts, les femmes sont considérées comme les égales des nobles et ont pu reprendre la direction des affaires de la famille, un tel massacre, en plus des conséquences psychologiques inévitables, est aussi un massacre pour les revenus de la famille...

Bref, c'est la dèche. Certains ont cependant su réagir à temps pour éviter de mourir de faim... En fait, les nobles "d'aujourd'hui" sont maintenant plus ou moins divisés en trois castes :

Les traditionalistes

Ce sont ceux qui, crispés sur leurs habitudes et leur prérogatives, n'évoluent pas et ne veulent pas évoluer. Ils refusent d'essayer un nouveau métier - commerçant étant le plus logique -, ils refusent les concessions - comme louer une partie de leur maison -, ils refusent ou ne peuvent s'expatrier. Quand ils ont un garçon, ils l'envoient défendre les murailles de Pôle dans un bel élan patriotique... et bien entendu, il y meurt. La première réaction, et celle des autres nobles, est de les traiter d'imbéciles. Ceci posé, et comme le dit un des nobles planqués (qui n'a aucune intention de donner de sa personne pour défendre la cité) "C'est peut-être des cons, mais si tout le monde était intelligent et que personne n'allait crever pour les murailles, la ville tomberait et on serait pas dans la merde..." ce qui ne manque pas d'une certaine vérité.

Cependant, le patriotisme et les traditions n'ont jamais nourri personne. Dans les superbes maisons, les meubles et les bijoux ont été vendus depuis longtemps, les murs se lézardent et les terrasses s'écroulent (à moins qu'ils ne soient de saine construction elfe). Les esclaves sont vendus eux aussi, à part les plus vieux ou les très jeunes qui n'ont plus grande valeur marchande, les femmes du harem sont, ô horreur, rendues à leur liberté faute de pouvoir les nourrir. Les jeunes-filles, à moins qu'elles ne soient très belles, ne trouvent pas d'époux car elles n'ont pas d'argent et leurs parents, ou elles-mêmes, ne condescendraient pas à épouser quelqu'un de basse classe qui serait prêt à les prendre sans dot.

Plus d'argent pour les fêtes, pour les dîners, pour rendre les invitations, parfois plus d'argent pour manger... peu à peu, les familles s'enferment dans leurs maisons désertées, gardant pour eux leur morgue et leur misère.

Certains finissent par craquer, et vendent leur maison (avec la nuance que nous vous avons précisé tout à l'heure, qui est qu'ils oublient de précisée à l'acheteur que s'il s'agit d'une maison elfe, la transaction est officiellement nulle). C'est le seul bien qui leur reste, et un bien qui vaut encore cher, car rien n'est plus prestigieux pour un "bourgeois" qu'une maison dans un quartier noble. Les maisons elfes valent bien sûr beaucoup plus cher que celles des quartiers secondaires, et sont en meilleur état. S'y installent alors les nouveaux riches de Pôle, en général des commerçants ayant fait fortune ou des étrangers (parfois même des Batranobans qui ont envie d'un peu plus d'exotisme que la réplique de chez eux qu'ils trouvent à la petite Durville). Les nouveaux occupants retapent les jardins, remeublent la maison, relancent fêtes et réceptions et marient leurs filles ou leurs fils avec les descendants des familles nobles du coin... car devant l'argent, peu font la fine bouche. Seuls les derniers traditionalistes, qui n'ont pas encore vendu, se font un devoir de snober ces parvenus... parvenus qui s'en foutent royalement, et qui pensent avec raison que dans le monde de Bloodlust©, faire une bonne carrière de marchand sans se faire tuer ou piller par les armées, les pillards ou tout simplement des porteurs d'arme en mal de fortune demande presque autant de courage, autant de ténacité et sûrement plus d'intelligence que de faire une bonne carrière militaire.

Les survivalistes

Ils ne veulent pas faillir aux traditions, du moins pas aux plus importantes... mais il faut bien vivre. Alors, ils composent. Ils louent une partie de leur maison "Bed and Breakfast, servi par un cousin de l'empereur lui-même... seulement 100 Cestes la nuit", ils vendent leurs oeuvres d'art et confient l'argent à un marchand pour que celui-ci le fasse fructifier - ils ne sont pas commerçants, il font des placements, sentez bien la nuance -, ils réduisent le personnel et marient leurs enfants cadets avec les "nouveaux riches"... espérant que ceux-ci feront profiter la famille d'une partie de leurs revenus, ce qui permettra de faire vivre l'aîné ou l'aînée qui se sera marié avec un *vrai* noble de sang pur afin d'assurer une *vraie* descendance à la famille. Ils ont compris depuis longtemps que la guerre était une vraie boucherie, se disent qu'ils ont assez morflé comme ça (chaque famille noble Derigion compte en moyenne dans ses rangs, depuis cinquante ans, quatre hommes tués sur le champ de bataille... parfois beaucoup plus) et s'arrangent pour que leurs fils ne s'engagent pas dans l'armée.

Comme ça leur titille leur conscience traditionnellement, un noble a tous les avantages de la noblesse parce qu'il est censé défendre l'empire et le peuple Derigion avec son sang quand le besoin s'en fait ressentir - ils engagent avec une partie de leurs revenus des mercenaires pour défendre les murailles extérieures, et ce même si, habitant des quartiers centraux, ils ne sont pas directement concernés par la Frange.

Les opportunistes

Ils ont tout compris, et profitent un max de la situation. Pour eux, le temps de la noblesse et de la loi du sang est révolue. Ils sont devenus chefs de quartier, directeurs administratifs véreux, ou tout simplement commerçants de haut niveau. Ils profitent de leur capital de départ, de leur éducation et de leurs éventuelles relations pour se lancer "dans le privé", comme on dit... Ils n'ont aucun scrupule à marier leurs enfants avec les nouveaux riches, bien au contraire, et déploient un luxe ostentatoire. La plupart respectent encore les règles traditionnelles (voir ci-dessous) dans les affaires familiales, mais dès qu'il s'agit d'argent, tous font preuve d'autant de férocité, d'hypocrisie et de mini (ou méga) trahisons qu'il est nécessaire pour réussir dans les "affaires". Ce sont, avec les dirigeants des guildes (souvent de gros commerçants) les personnes les plus puissantes de Pôle. Plus puissantes que l'administration, que les chefs militaires, que l'Empereur... Ils le savent, et beaucoup ont de grandes ambitions politiques. Le conseil des nobles est un premier pas... pour certains mégalomanes, la direction de l'empire, enfin, de ce qu'il en reste, est le prochain à envisager. Mais nous entrons là dans les intrigues de cour (voir "Les Coupoles du Palais" et "Lunes Rouges").

D'autres font fi des ruines de la puissance Derigion, et pensent plutôt aux nouveaux pôles de puissance, c'est-à-dire au conseil Batranoban et au jeune empire Vorozion. Aller prendre sa retraite chez les Batranobans est une possibilité, que certains ont déjà saisie...

Mais s'il est possible d'y vivre très agréablement, les Batranobans sont trop racistes pour qu'il soit possible à un étranger, même fortuné, de faire une véritable carrière politique. Il reste les Vorozions, qui seraient tous prêts à accepter des transfuges, surtout s'ils leur donnaient des informations sur la défense de la ville. On dit que certaines transactions dans ce sens sont déjà en cours...

Précisons cependant que quand les Batranobans, qui ont une influence discrète mais ferme sur la cité, entendent parler de ce genre de trahisons (et ils ont des oreilles partout) ils s'y opposent discrètement mais fermement. On retrouve parfois des hommes à qui tout semblait sourire qui sont emportés bêtement, en une nuit, par une embolie ou un infractus... Pourquoi les Batranobans défendraient-ils Pôle ? Cela semble évident : la capitale moribonde est la seule chose qui s'interpose entre eux et la puissance militaire Vorozion, et ils n'ont pas envie du tout, mais alors là pas du tout qu'elle tombe...

Quelques traditions

L'art de vivre Derigion a été longtemps l'art de vivre le plus admiré de Tanæphis. Il en reste des bribes, et des traditions familiales que la plupart des nobles, même les opportunistes, respectent encore.

La famille

La noblesse est héréditaire, et les hommes comme les femmes la transmettent. Les deux sexes sont égaux, du moins en théorie. L'héritage va à 60 ou 70% à l'ainé ou l'ainée des enfants légitimes, et le reste est divisé, selon la volonté des parents, entre les cadets ou les bâtards. Une avance sur cet héritage est en général faite aux filles quand elles se marient.

Les mariages sont monogames, mais le harem, composé de concubines de toutes les races (plus il est exotique, plus il est snob) est traditionnel... pour les hommes. D'une manière générale, l'adultère est tout à fait admis pour les hommes et ne l'est pas du tout pour les femmes... c'est classique. Cela dit, les nobles femmes Derigion sont totalement libres de leurs mouvements, il est mal vu de surveiller leurs allées et venues, alors, parfois, la chair est faible... tant que ça reste discret, et à part chez certains traditionalistes, on évite le scandale. Le harem n'est pas composé d'esclaves, mais de concubines : ce qui est tout à fait différent.

Une jeune femme libre peut, avec son accord, être achetée comme concubine. Elle signe alors contre une somme d'argent souvent assez élevée le contrat de harem, contrat par lequel elle s'engage à accepter la privation de liberté, la réclusion et l'exclusivité de son corps au noble... à vie. En échange, le noble lui doit - à vie aussi, même quand elle sera vieille et ridée - la protection, un logement, une nourriture et un traitement en accord avec le prestige de sa famille.

La plupart des jeunes-femmes sont cependant des anciennes esclaves. Si une esclave accède au rang de concubine, ou est achetée dans ce but, elle est automatiquement affranchie... mais on considère qu'elle a signé en échange le contrat de harem.

Ce contrat ne peut-être rompu que par la volonté du noble. C'est là que réside le seul avantage pour l'esclave devenue concubine : en plus du traitement de luxe, car plus la maison est riche plus le harem doit l'être, c'est une question de prestige, elle retrouvera sa liberté (et non son statut d'esclave) si le harem est dissout, ce qui est très rare.

Précisons aussi qu'une concubine ne sert pas pour toute la famille : même s'il y a la plupart du temps un seul harem, père, frères etc... ont chacun "leurs" filles. Les enfants de ces unions peuvent être, mais très rarement, légitimés : en tous cas ils sont libres, reçoivent une bonne éducation et parfois un peu d'argent pour se lancer, ou un petit héritage (ce sont des Alwegs si la mère était étrangère, bien sûr).

L'éducation

Tout noble Derigion doit apprendre pendant sa jeunesse à lire, à écrire, à se battre au corps à corps, à monter à cheval, à se servir d'une arme tranchante.

Il est poussé à se cultiver, à s'intéresser aux arts et si possible à en pratiquer un ou plusieurs (chant, danse, sculpture, architecture, peinture, dessin, etc). Il doit apprendre à être galant (ça se perd), à parler aux femmes et à les séduire - pas les femmes nobles, les autres. Il doit si possible faire une carrière militaire (ça se perd, voir tout ce qu'on a dit au-dessus) car être noble est un privilège qui se paye avec son sang - ce que c'est beau.

Il doit connaître l'histoire de l'Empire et, selon l'expression consacrée, "être prêt à en écrire une nouvelle".

Bon courage !

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	2
Guilde des navigateurs	1
Guilde des marchands	7
Guilde des cartographes	4
Guilde des coursiers	4
Guilde des écrivains	4
Guilde des mercenaires de Pôle	3
Guilde des épiciers	3
Guilde des voyageurs	3
Guilde des courtisans	3

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	3
L'éclipse de lune	3
Les adeptes de Muffin	4
Les vagabonds des flots	2
La loi du sang	2
La route sans fin	4
Les joyaux de Pôle	5
Le mois du bonheur	6
Plaisir infini	2
L'ordre nouveau	2

La cité des Jardins de Néinnes

Secteur II, Quartier 6

Nombre de quartiers similaires: 4

Citations typiques:

"Les bourgeois, c'est comme les polacs, plus ça devient vieux, plus ça devient vieux."

"Bois ton verre d'eau, papi. Allez, bois ton verre d'eau. Tu vas le boire ton verre d'eau oui ? Quand tu veux vieux con ! Ton verre d'eau ! Avale, je te dis ! Avale ! Ouvre la bouche ! Je vais te péter les dents l'ancêtre ! Mais avale-le, merde ! Tu vas passer par la fenêtre ! Ton verre d'eau je te dis ! Allez ! Tu passes par la fenêtre !
Hé oui, c'est le coup d'envoi de la quatorzième guerre des blocs ! Un Papi passé par la fenêtre, un ! Beau début!"

"Bon tu vas me lire les mots-là...
Ta...mè...re...
Tes chances de rentrer à l'université se compromettent...
Va...mou...rir...
Ah, ça c'est presque mieux, si tu continues, tu pourras peut-être entrer à l'Académie Delafosse."

"Attends, tu vas voir... Hé manu, tu descends ?
Ouais j'arrive !
Ah bon..."

"Il ne se passe jamais rien dans la Cité des Jardins."

Population: 82.000 habitants.

En lisant le descriptif de tous les quartiers typiques de la capitale de l'Empire Derigion, vous vous êtes sûrement posé la question suivante : Bon c'est bien beau les marchés aux esclaves, l'administration, les quartiers chauds, mais où habite donc la plus grande partie de la population, celle qui travaille dans l'administration et qui ne peut pas se permettre d'habiter dans les palais mais qui a les moyens de se payer autre chose qu'un bouge infâme. Elle doit bien être quelque part...

Réjouissez-vous : elle est là.

La grande majorité de la population habite et vit dans des cités spécialement conçues à cet effet. Tout y est accessible, il y a des dispensaires, des hôpitaux, des commerces, des forces armées pour faire respecter la loi, des écoles, bref, tout ce qui est nécessaire à une vie quotidienne. Pour ceux qui pensaient savoir tout de Pôle en lisant la description des Délices de Pôle, faisons un petit parallèle, la ville de Paris ne se limite pas aux Champs Elysées ou New York à la Statue de la Liberté. Il y a aussi le 14ème arrondissement à Paris et le Bronx à New York, sans vouloir comparer les deux, bien sûr.

Les quartiers d'habitation, c'est-à-dire les quartiers qui n'ont aucun autre objectif que de loger une très grande partie des habitants de Pôle, sont tous situés sur la ceinture intra-muros de Pôle, c'est-à-dire en contact plus ou moins direct avec les murailles intérieures. Jusqu'à présent, les incursions Piorads ou Sekekers n'ont jamais été suffisamment profondes pour passer toutes les murailles successives, mais un jour viendra peut-être ou des hordes de barbares se déverseront à travers ce qui est en fait les quartiers résidentiels à vocation bourgeoise.

Il existe une cinquantaine de quartiers d'habitations qui accueillent chacun plus de 50000 habitants. Ces quartiers sont les moins visités, que ce soient par les touristes ou les aventuriers pour la simple raison qu'il ne s'y passe jamais rien, ou si peu...

L'architecture en est simple, des empilements de petites maisons à un ou deux étages, autour de places qui permettent de tenir un marché une ou deux fois par semaine. Les rues sont le plus souvent étroites, mais de grands axes, taillés à la masse dans les habitations durant les grandes crises d'urbanisme des empereurs, permettent de rejoindre les quartiers où il se passe quelque chose, c'est à dire à peu près tous les quartiers décrits dans ce volume.

Craignant un embrasement général des faubourgs lors d'une gigantesque révolution, les empereurs ont toujours pris soin de disposer quelques unités de milice, les laissant la plupart du temps en alerte, histoire de mater les rebellions au cas où. L'approvisionnement de ces quartiers est réalisé par les Marchands de Pôle qui organisent les marchés. Sont disponibles les produits d'alimentation, mais aussi une sélection de produits venant des manufactures de Pôle, telles que les Manufactures des Gobe-Nains.

L'architecture des Jardins de Néinnes est quasiment unique en son genre (il n'y a que quatre quartiers semblables dans Pôle) mais elle n'en est pas moins remarquable. les Jardins, comme tous ces quartiers sont conçus autour de grands bâtiments, des immeubles, des



Quartier bourgeois

cages à lapins. Bien sûr, il existe aussi des maisons plus petites, voire même des maisons individuelles. La réputation des immeubles de Pôle a depuis longtemps dépassé les frontières de la ville. Et les questions que se posent les étrangers, ceux qui ne sont jamais venus à Pôle sont toujours les mêmes : Par quel miracle les immeubles, car il s'agit bien de cela tiennent-ils debout ? Par quelle magie des bâtiments de plus de dix étages sont-ils encore en parfait état ?

Comment des milliers de personnes peuvent utiliser et user les mêmes pierres depuis des générations ?

Et la réponse à ces questions est assez surprenante : ils ne peuvent pas, les immeubles sont la plupart du temps dans un état de vétusté catastrophique et il n'est pas rare que des pans de murs s'effondrent sur les enfants qui jouent au pied des bâtiments.

D'aussi loin que l'on se souvient, les immeubles étaient déjà là. Il n'ont aucun rapport avec l'architecture élancée de l'ancienne cité Elfe, ni avec ce que l'on connaît des structures de fondations naines. C'est une énigme pour tous les architectes de Pôle. Et pourtant l'un d'eux, Marc Shamma s'est approché de la vérité en traitant les cités de locaux poubelles : Il y a bien longtemps, quand les Elfes régnaient sur Pôle, quand les Nains sculptaient des merveilles, l'homme s'éveillait à peine à la civilisation et les Orcs étaient déjà complètement dégénérés.

Et Pôle avait besoin de cette main d'œuvre, forte et facile à commander. C'était évidemment avant les grandes révoltes Orcs. Il n'était pas question de loger Elfes et Orcs dans les mêmes locaux, sinon la population risquait de baisser considérablement. Les Elfes demandèrent alors aux Nains de concevoir de grands bâtiments pouvant servir de dortoirs et plus encore de logements complets et autonomes. Les Nains ne prirent pas beaucoup de temps pour réfléchir, ils torchèrent quelques plans, montés à partir de bouts de projets abandonnés et donnèrent ça à construire aux ouvriers Orcs, tout juste bons à aligner tenons et mortaises. De fait, les cités sont de conception Naine avec quelques touches Elfes, mais c'est vraiment du boulot d'Orc...

Mais même le travail bâclé d'un Nain vaudra toujours mieux que le travail passionné et attentif du meilleur architecte humain. Et les cages à lapins, pardon à Orcs, sont toujours debout, enfin n'exagérons pas, pas toutes. La gestion des cités, il n'y a pas d'autres mots, est confiée depuis longtemps au palais et à l'administration Derigion, avec tout ce que cela entraîne de lourdeurs.

C'est le palais qui fixe les loyers, dont le prix moyen est d'une centaine de cestes par mois pour une famille et des inspecteurs des taxes viennent frapper chaque mois à toutes les portes pour relever les compteurs. Il y en a pour tous les goûts à la cité des Jardins de Néinnes. Du studio au 5 pièces. Un immeuble peut accueillir jusqu'à 800 personnes.

Le seul aménagement dont bénéficient les habitants est l'eau courante, grâce à une citerne située sur le toit et qui est régulièrement alimentée. Cette eau froide est plus ou moins potable et suffit largement pour les tâches ménagères et l'alimentation. Chaque appartement est équipé d'une cheminée et rien n'empêche les locataires d'installer un poêle ou un fourneau s'ils le désirent. Les conduits des cheminées sont détournés de telle sorte dans tout l'immeuble qu'ils servent de chauffage central en hiver. Et en été, d'ailleurs.

Les canalisations d'eau potable tiennent le coup depuis quelques millénaires et sont faites sensiblement de la même céramique utilisée dans le palais impérial. Le sol est soit recouvert de parquet, ou de carrelage, ou de rien, et dans ce cas il donne souvent sur la chambre des voisins d'en-dessous.

Une telle structure en bois et en pierres peut s'enflammer comme un fétu de paille et souvent, dans les chaudes nuits d'été, on assiste à de très jolis incendies. En principe, en cas de feu dans l'immeuble, la citerne se déverse telle un énorme sprinkler™ noyant l'incendie et les locataires par la même occasion.

Le plus étrange phénomène social dans ces cités est ce que l'on surnomme "la guerre des blocs". De temps en temps, la totalité des locataires de deux immeubles, hommes, femmes, enfants et vieillards, se mènent une guerre sans merci qui s'achève souvent par la destruction de l'un des deux immeubles, voire des deux quand tout se passe bien. Les bâtiments peuvent être voisins, ou au contraire chacun à un bout des Jardins.

Ces attaques font l'objet de véritables fêtes dans toute la cité et il n'est pas rare qu'un immeuble fasse appel à des mercenaires de l'extérieur ou encore à des porteurs d'arme en attente d'aventure. Imaginez 600 ou 700 personnes, si l'on met de côté les enfants trop jeunes et les vieillards trop vieux, se jeter à l'assaut d'un immeuble de 10 étages ! Imaginez les défenseurs utiliser tous les moyens possibles, huile bouillante, armes de toutes sortes, chaises et tables lancées en feu du dixième étage... Le spectacle s'achève à la destruction d'un immeuble

Les sociologues de l'Empire qui se sont penchés sur le fléau n'ont jamais trouvé de solution satisfaisante. Pourquoi des gens sains d'esprits ou presque se comportent soudainement comme les derniers des... Orcs ?

La solution est sous nos yeux. Il manque un indice important aux meilleurs spécialistes, et c'est l'origine des cités : Les Orcs sont morts de MST galopantes, et parmi celles-ci des champignons assez virulents. Un spécialiste des MST pourra le confirmer, certaines attaquent le système nerveux aussi efficacement que le meilleur des neuro-toxiques. Cela dure plus longtemps, c'est tout. Et bien les citernes d'eau sont remplies de milliards de

spores de ces champignons, sagement accrochés à la paroi. Ne nous demandez surtout pas comment elles sont arrivées là, nous avons la science infuse, mais il ne faut pas pousser.

Après l'été, quand tous les autres champignons se mettent à se développer et à libérer leurs spores, ceux-ci font exactement la même chose, mais heureusement pas tous en même temps et se déversent dans l'eau des citernes. Certaines années sont vierges de guerre des blocs, alors que d'autres voient deux, trois, ou quatre feux d'artifice. Jusqu'à présent, les guerres des blocs n'ont réunis que deux participants, mais il n'est pas sûr que le jeu ne puisse pas se jouer à plus de participants, ce qui serait encore plus spectaculaire. Les champignons ne sont pas actifs sur l'homme en tant que MST, mais n'en agissent pas moins sur le système nerveux, rendant complètement berserk la ménagère moyenne.

Le reste n'est qu'une question de temps, après des crises d'hystéries intra-immeuble pour chauffer l'atmosphère, on atteint vite une masse critique et on trouve vite un bouc émissaire, l'immeuble d'en face avec les Chombier et leur chien qui gueule tout le temps. Dans le même temps, le phénomène identique se développe dans un autre immeuble et c'est l'inévitable affrontement.

Les habitants de Pôle sont réputés pour être très joueurs et un véritable système de paris, avec les cotes des concurrents, s'est organisé. Les paris doivent être pris très rapidement car les affrontements ne s'éternisent jamais. Il va sans dire que les unités de la milice n'interviennent en aucune façon et parient même comme les autres quand une "guerre des blocs" se déclenche.

Comme vous l'aurez compris, c'est dans les quartiers résidentiels que l'habitant moyen de Pôle, qui est complètement l'opposé du porteur d'arme moyen, passe le plus clair de son temps. Il y vit, il y mange, il s'y reproduit, il y travaille quand il a de la chance et il y meurt, souvent.

Il n'y a pour ainsi dire pas de personnes âgées à Pôle, le taux de mortalité étant assez élevé la pointe de la pyramide des âges ne ressemble à rien. Par contre les enfants naissent, toujours plus nombreux chaque jour. Ce sont les anciennes prostituées n'ayant pas pu se placer durant leur jeunesse, une fois leur retraite bien méritée qui s'occupent des enfants en bas-âge dont les mères sont mortes ou trop occupées, le plus souvent parce qu'elles sont déjà à nouveau enceintes.

Après tout, quand elles étaient actives elles ont su s'occuper de leur père, statistiquement plus de deux adolescents de Pôle sur trois perd sa virginité avec une prostituée des quartiers chauds, elles peuvent bien s'occuper des enfants. Elles ont la responsabilité de les nourrir, avec du lait et du grain, seuls les plus pauvres et les plus mal lotis ont droit au lait de polac, et de les maintenir en bonne santé.

L'homme est un loup pour l'homme mais à Pôle cela prend tout son sens : A cet âge, les risques existent déjà : ce sont les marchands d'esclaves qui peuvent venir faire leur marché dans les nurseries. Le fait d'avoir des nanies anciennement filles de joie est un avantage non négligeable car elles ont souvent gardé des contacts avec leur ancienne guilde et cela sert bien souvent d'assurance anti-enlèvement. Les familles versent justement ce qui correspond à une prime d'assurance aux filles, ce qui leur permet de survivre dans la jungle urbaine.

Un chapitre de ce volume est consacré aux universités de Pôle. Mais ce ne sont pas les seuls établissements scolaires à Pôle. Il faut que les enfants apprennent à lire avant d'entrer à l'Université, même s'il s'agit de l'académie Delafosse. De la même manière que ce sont les anciennes prostituées qui jouent aux nounous, les anciens lettrés, qui n'étaient pas forcément enseignants dans leur jeune temps, enseignent aux enfants tout ce qu'ils doivent savoir avant de tenter les concours d'entrée aux Universités.

L'enseignement n'est pas du plus haut niveau et rares sont ceux qui apprennent à lire et à écrire. C'est déjà le premier barrage pour les universités. Les enfants qui échouent à ce stade sont renvoyés chez eux et la plupart deviennent voyous et délinquants, rejoignant une troupe de mercenaire ou de brigands, ou pire s'engageant dans la milice de Pôle. Certains finissent leur vie sur les docks, en essayant de pousser à l'eau un porteur d'arme largement sous estimé.

Les heureux élus peuvent eux se préparer aux concours d'entrée. ce sont les mêmes maîtres qui suivent les élèves. Cela explique que l'écart d'âge des enfants dans une même classe soit parfois assez important. Les concours d'entrée sont ouverts à tous, et quand les adolescents sont en âge de les passer, ils ont déjà une idée de leur orientation, ce qui évite au boudin du coin de passer le concours d'entrée de l'Université de la Porte Verte.

Les seuls lieux dignes de mériter la visite d'un porteur d'arme sont les maisons de soins. Et encore, quand il les visite, c'est souvent parce qu'il a perdu un morceau et qu'il doit se faire recoudre. Chaque quartier en est doté, une ou plusieurs selon les besoins, et le personnel vient directement des universités, un système de stages permettant d'avoir en permanence un personnel qualifié et non rémunéré.

Bon , d'accord, la qualification laisse un peu à désirer et les blessés succombent souvent à leurs blessures, à la grande joie des habitants des slums de la ville qui peuvent récupérer les corps la nuit pour les convertir en choucroute. C'est également là que les jeunes-femmes de Pôle accouchent, dans une ambiance plutôt artisanale. La mortalité enfantine est de l'ordre de celle de la Roumanie avant le coup d'état, mais la

reproduction humaine dans le monde de Bloodlust faisant penser à un élevage de lapins, c'est assez négligeable.

Mais à quoi peuvent donc bien servir des maisons de Soins dans des quartiers d'un intérêt frôlant la nullité absolue ?

Comme vous vous rappelez sûrement, les quartiers d'habitation sont en lisière des murailles intérieures. Chaque année, des milliers de soldats s'étripent et se retrouvent dans les maisons de soins pour n'en sortir souvent qu'à la veille de la prochaine attaque.

Les blessures sont de tous types, des simples contusions à celles qui nécessitent l'amputation de tous les membres. Mais les infirmières sont de toutes façons très compréhensives.

Une très jolie histoire est racontée dans les couloirs de la Maison des Jardins, la maison de soins de la Cité des Jardins : Après une attaque frontale des Piorads, une de plus direz-vous, les victimes jonchaient les murailles.

La coutume veut que l'on achève les ennemis, les habitants de Tanæphis n'ayant pas trop le temps de mettre au point une charte des droits de l'homme et du combattant.

Néanmoins ce jour-là, la jeune Tabia découvrit un jeune Piorad gravement blessé sous un tas de cadavres en putréfaction avancée. Elle n'eut pas le courage de l'égorger avec son grand couteau, ainsi qu'elle faisait toujours, et comme il était jeune et plus fin que le Piorad de base, elle le déshabilla et le revêtit de lambeaux d'uniforme de la milice.

Son stratagème réussit et elle elle fit entrer dans sa maison de soin. Elle s'occupa de lui personnellement, s'efforçant de le réveiller à la vie, car il était très atteint. Elle employait des techniques qui avaient plus leur place dans les Maisons de Plaisir que dans les Maisons de Soins pour obtenir des réactions, faisant participer ses amies car, même s'il n'avait pas récupéré ses esprits, sa forme physique était revenue.

Mais il ne revenait pas à lui. Et un jour vint où un porteur d'Arme se présenta. Il était visiblement sous le contrôle de son arme car ses sens étaient enfouis profondément. Il était irrésistiblement attiré par le jeune Piorad, balayant tout sur son passage, mais essayant néanmoins de ne pas causer trop de dommages. Il arriva finalement devant la chambre du Piorad. Il fit sortir les jeunes filles, qui continuaient, jour après jour, heure après heure de le ranimer en pratiquant une variante du bouche à bouche sur son corps meurtri.

Le conflit psychique devait être suprême car le porteur déposa son Arme-Dieu sur le jeune Piorad, abandonnant de ce fait sa toute puissance. Et Ungmar Khalidsonn se réveilla, ayant enfin retrouvé la partie de l'esprit qui lui manquait. Il s'empara de Memory, sa hache et rejoint les siens, loin au Nord.

Le conte veut que Memory et Ungmar se soient fusionnés depuis ce temps, mais de cela nous n'avons pas la preuve. Par contre ce qui est sûr, c'est que toutes les infirmières qui avaient utilisé leurs charmes et leurs lèvres sur Ungmar furent tondues aussi sec et rejetées dans les Slums.

Influence des guildes:

Chacune des guildes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Guilde	Influence
Guilde des mercenaires	4
Guilde des navigateurs	2
Guilde des marchands	4
Guilde des cartographes	2
Guilde des coursiers	3
Guilde des écrivains	3
Guilde des mercenaires de Pôle	4
Guilde des épiciers	4
Guilde des voyageurs	3
Guilde des courtisans	3

Influence des sociétés secrètes:

Chacune des sociétés secrètes du monde de Bloodlust a une importance plus ou moins grande dans la gestion du quartier, qu'elle soit politique, économique ou militaire. Le facteur indiqué ci-après représente l'importance de cette influence sur une échelle de 1 (nulle) à 10 (très importante).

Société	Influence
La mort carmin	2
L'éclipse de lune	2
Les adeptes de Muffin	2
Les vagabonds des flots	2
La loi du sang	2
La route sans fin	2
Les joyaux de Pôle	2
Le mois du bonheur	2
Plaisir infini	2
L'ordre nouveau	2

ECLAT DE LUNE

Onzième partie

Suite et fin de la campagne

Lunes rouges

Introduction

Après bien des péripéties, la lutte contre la Mort Carmin qu'ont menée les joueurs plus ou moins volontairement atteint son point culminant. Melaus met la touche final à son plan de destruction d'Œphis et, malgré les efforts de nombreux personnages, rien ne semble susceptible de l'arrêter. Le compte à rebours est commencé... plus que douze mois avant la fin du monde !

Tout comme "Un cadeau empoisonné", ce scénario se déroule sur une longue période de temps, mais contrairement à ce dernier, le temps est ici une ressource limitée. Les joueurs vont avoir environ un an pour assembler des forces pour lutter contre Melaus, mais cela ne va pas leur demander que des qualités de stratège. Ils vont devoir eux aussi mettre la main à la pâte et plutôt deux fois qu'une. Ainsi, ils partiront de nouveau à la recherche de Sunbeam et de son porteur, retourneront un moment à Durville, découvriront les étranges méandres du pouvoir Derigion, les aspects pittoresques et les dangers insoupçonnés de Pôle et de ses sous-sols et, comme de coutume pour des héros, seront l'instrument de la résolution d'une poignée de prophéties. Mais avant de les lâcher sur la piste de trois énigmatiques lunes rouges, si on leur accordait une petite récompense pour tous les efforts qu'ils ont accomplis...

Si vous avez manqué le film

Melaus est un Hysnaton immortel et incompris que la vie a beaucoup déçu et meurtri. Pour se venger, il a décidé de provoquer la mort de toutes les personnes sur Tanæphis. D'aucuns pensent que c'est par amertume ou méchanceté, mais il s'agit en fait d'un véritable acte d'altruisme envers l'humanité. Croyez-moi. Mais nous y reviendrons.

Un des moyens les plus rapides qu'il a trouvé pour parvenir à ses fins est de prendre le contrôle de l'organisation la plus dangereuse du continent, la Mort Carmin. Avec son aide et celle d'une créature monstrueuse (mais néanmoins pas totalement infréquentable) nommée spiduse, il a forgé un réseau d'influence s'étendant jusqu'aux coins les plus reculés de Tanæphis. Grâce à cela, il est parvenu à capturer une majorité des possédés, ces êtres résultant de la combinaison d'une Arme et de son porteur, qu'il a sacrifiés afin de se servir de l'énergie magique renfermée en eux. Cette énergie lui a permis de modifié l'orbite d'Œphis, qui influence les sentiments guerriers et amoureux, de telle sorte que le continent se transforme en une véritable boucherie. Mais les possédés viennent à manquer et Œphis tend à vouloir retrouver son orbite naturelle alors qu'il reste plein de gens encore en vie. C'est pourquoi la prochaine étape du plan de Melaus est la destruction pure et simple de la lune. Le chaos que cela provoquerait dans les consciences (sans parler des catastrophes naturelles que cela engendrerait) conviendraient parfaitement aux buts de l'Hysnaton. Mais cette tâche est d'une toute autre ampleur que la "simple" manipulation des phases de la lune. Elle requiert des conditions particulières comme, en premier lieu, une éclipse de lunes (avec un 's').

Emoluments historiques

A la fin de "Jeux d'esprits", les joueurs sont supposés être en possession d'une tonne de pierre d'Œphis et s'être faits un allié (ou s'être débarrassés) de la spiduse, condition sine qua non de leur retour à Pôle. Ils n'auront aucun mal à retrouver Bremus et Antoinette de Naymour ainsi que les 60.000 Cestes qu'ils leur ont promis (les 1.200 du scénario précédent sont un cadeau). Cette somme représente certainement plus d'or qu'ils n'espéraient jamais en gagner, mais cependant ils peuvent en gagner encore plus. Le simple fait de se demander ce que leurs clients peuvent bien vouloir faire de toute cette caillasse devrait les mettre dans la bonne voie (quand on vous dit que Bloodlust© est un jeu subtil...). Seuls des membres de la guilde des Epiciers peuvent identifier la roche et en connaître la valeur réelle (à l'exception, sans doute, de quelques érudits du quartier des universités). Si les joueurs contactent la guilde directement, ils apprendront que celle-ci est prête à doubler l'offre d'Antoinette, soit 120.000 Cestes. En fait, la pierre d'Œphis brute vaut entre 250 et 300 Cestes le kilo et jusqu'à 500 Cestes le kilo une fois traitée par des procédés de purification, mais l'arrivée d'une telle masse sur le marché ne manquera pas de faire chuter les cours. Une solution lucrative consisterait à écouler petit à petit le stock au meilleur prix, mais cela présente plusieurs inconvénients. Tout d'abord, le procédé est lent et ennuyeux, d'autant que la guilde finira par se poser des questions sur la provenance de la pierre et en faisant une petite enquête pourrait remonter à la source. Comme la spéculation est un crime condamné par la guilde des marchands et celle des épiciers (quand ce n'est pas eux qui la pratiquent s'entend), la situation serait pénible pour les joueurs. D'autre part, tant que la pierre n'est pas traitée, elle peut toujours servir aux plans de Melaus qui, je le rappelle, la recherche toujours activement. A moins que les joueurs n'aient été particulièrement discrets, il y a peu de chance que leur arrivée soit passée inaperçue (d'autant que leurs armes doivent désormais avoir une certaine réputation), aussi est-il préférable de se débarrasser de ce fardeau le plus rapidement possible.

Et en parlant de fardeau, il faut bien se rendre compte que le transport de 60.000 ou 120.000 Cestes n'est pas aisé. La solution la plus pratique consiste en l'ouverture d'un ou plusieurs comptes dans une banque d'un des quartiers nobles. C'est d'ailleurs ce que proposera Bremus qui a lui-même un compte au Crédit Derigion. Une simple lettre de change suffit à faire le transfert, quoique pour des sommes si élevées, la présence des deux parties soit en général requise. Vu la précarité de la santé des joueurs dans cette campagne, il est sage d'ouvrir des comptes aux noms des armes et non des porteurs (ce à quoi tiennent fermement des armes ayant un haut désir en richesse). Les frais de gestion de compte coûtent 5% de la somme versée (soit 3000 ou 6000 Cestes). C'est certes du vol pur et simple, mais d'un autre côté, ça permet de dormir plus tranquillement.

Note: Je sais que vos joueurs ne sont pas comme ça, mais pour éviter les magouilles relatives aux coefficients de désir de richesse des armes, considérez que les gains sont équitablement répartis entre tous les porteurs.

Eclipses

Si ce n'est déjà fait, il est grand temps de reprendre contact avec l'Eclipse de Lune. S'il est toujours avec les porteurs, Axle leur fixera un rendez-vous avec Moonglow. Sinon, c'est un étrange inconnu vêtu de noir et à l'air louche qui s'en chargera avant de disparaître dans la nuit...

Moonglow

Contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre quand on pense au plus important réseau d'information de Tanæphis, le quartier général de l'Eclipse manque singulièrement de faste et de prestance. Pour tout dire, c'est même une sacrée déception. Il se trouve en effet dans un des quartiers les plus pauvres de Pôle, les

Effluves (reportez-vous à la description de "La frange Baudelar" pour avoir une petite idée de l'ambiance qui y règne). Ce quartier, situé en aval d'un déversoir d'égouts servant également (de manière tout à fait illégale) de fosse commune, porte bien son nom. L'air y est si irrespirable que les habitants ont été contraints d'élaborer un patois à base de toussotements et de crachats pour économiser l'énergie requise par la parole. Un des rares endroits où l'air n'est pas saturé de matières organiques en décomposition empeste d'huile de friture et de graisses animales variées. Ce sanctuaire se nomme "La broche à rats" et c'est l'auberge dans laquelle nos amis doivent se rendre. La place est exiguë et bondée car c'est pratiquement le seul lieu où l'on peut trouver un peu de chaleur dans le quartier une fois la nuit tombée. Les six tables de la salle commune sont si serrées que l'on est quasiment obligé de monter dessus pour traverser la pièce. Le lot de paumés et de truands habituel y séjourne quasiment à demeure, toujours à la recherche d'une opportunité de soulager un étranger de ses Cestes en excès.

L'aubergiste se nomme Evrar et est le porteur de Moonstruck, un maillet teigneux et obsédé sexuel faisant partie du réseau de Nænerg. Des pouvoirs comme projection d'acide ou choc électrique lui permettent de se faire respecter dans un lieu aussi mal famé (les planches noircies par endroits de l'auberge montrent que ça ne s'est pas toujours fait sans mal). L'auberge ne compte que trois chambres, dont deux sont occupées en permanence par les membres de l'Eclipse de Lune. Elles sont spartiates, le mobilier se réduisant au strict minimum: trois lits, une à deux chaises, un ou deux coffres. La chambre de Moonglow possède en plus une petite table bancale. Assis à cette table se trouve un vieillard à la peau grise et au crâne parsemé de quelques touffes de cheveux blancs. Il est vêtu d'une simple tunique pourpre. Ses mains étreignent fébrilement un bouclier décoré d'une tête de mort qui repose sur la table.

Le dit bouclier n'aurait probablement jamais fait parler de lui (car il est rare que les armes défensives gagnent une grande réputation), s'il n'avait eu la curieuse caractéristique d'être formé d'un alliage des trois pierres de lunes. C'est donc naturellement qu'il devint le coordinateur des trois réseaux d'armes. Son porteur est un infortuné Derigion du nom de Horace Rumple. Son infortune tient au fait que Moonglow est accablé d'une malédiction qui fait vieillir de manière accélérée ses porteurs. Heureusement, le bouclier a le pouvoir de les préserver en bonne santé, ce qui fait qu'il n'a besoin de changer de porteur que tous les vingt ans environ. Etre le porteur de Moonglow est certes une tâche noble, mais pas exaltante. Horace s'en acquitte avec dévouement et résignation. Ca fait bientôt cinq ans qu'il n'a pas dit un mot. Comme de coutume pour les armes possédant le pouvoir de réseau (on se souvient de Spinner et de Dame Lorena), être porté par un légume ne gène pas trop Moonglow qui perçoit suffisamment d'émotions par procuration grâce à son pouvoir. C'est son désir atrophié de réputation qui le pousse à se montrer si discret, bien que cela ne l'empêche pas d'avoir envie d'accomplir de haut fait à l'aide de l'Eclipse. Dans la pièce et dans le reste de l'auberge, quatre autres membres de l'Eclipse et trois mercenaires porteurs assurent la sécurité de Moonglow.

Moonglow

Prestige: 55
Type: Bouclier (Init -10, PR +20%, Dom D, Pr)
Coût: 520 (Contrôle: -420%)

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Combinaison défensive	Pr.	15	35
Parade incontrôlée	Pr.	31	50
Parades Multiples	Pr.	63	30
Astronomie incontrôlée	Sc.	?	30
Commandement incontrôlé	Sc.	65	30
Stratégie incontrôlée	Sc.	83	30
Tactique incontrôlée	Sc.	85	30
Aura d'invulnérabilité	Ex.	15	30
Composition: Pierre d'Œphis	Ex.	38	50
Composition: Pierre de Taamish	Ex.	39	50
Composition: Pierre de Nænerg	Ex.	40	50
Immunité aux maladies	Ex.	57	20
Prémonition	Ex.	81	25
Réseau: Pierre d'Œphis	Ex.	?	20
Réseau: Pierre de Taamish	Ex.	?	20
Réseau: Pierre de Nænerg	Ex.	?	20
Désir atrophié: Réputation	Lm.	25	-5
Malédiction (grave)	Lm.	99	-15

Désirs	
Prestige	+2
Richesse	+1
Sexe	+1
Violence	0
Réputation	-10

Tyria

Les joueurs auront l'agréable surprise de retrouver Tyria en compagnie de Moonglow. Aidée par la spiduse avec laquelle elle a sympathisé, la Sekeker n'a eu aucun mal à parvenir saine et sauve à Pôle. Durant son contact avec l'amibe hypertrophiée, elle a appris les grandes lignes du plan de Melaus. Elle sait que l'Hysnaton capture des possédés et les tue pour influer sur Œphis. Ceci semble donc confirmer la légende qui dit que seul un possédé peut en tuer un autre (car la spiduse a révélé la vraie nature de Melaus).

Etant la seule possédée que l'Eclipse a à se mettre sous la main, elle a été promue au rôle d'assassin de Melaus, ce qui n'est pas vraiment pour l'enchanter, vu la différence de puissance entre eux (même sans prendre en compte la Mort Carmin). Cependant, elle n'a pas envie de finir comme les autres possédés et, comme c'est une fille qui n'a pas froid aux yeux, elle est prête à relever le défi plutôt que d'avoir à se terrer pour le reste de sa vie infinie.

Grâce à la richesse des contacts dans un milieu citadin, Tyria commence à assumer sa sexualité naissante et a conclu un pacte avec Rockker pour la laisser découvrir les choses à son propre rythme. Seulement, n'ayant aucune expérience en la matière et étant toujours passablement obnubilée par le sujet, elle a tendance en ce moment à interpréter le moindre comportement un tant soit peu ambigu comme une invite sexuelle. Etant prude mais ne voulant pas passer pour une idiote auprès de son arme, cela la conduit à devenir agressive et en même temps provocante envers tous ceux qui d'après elle la draguent. Cependant, elle n'est pas encore parvenue à franchir le pas. Je vous rappelle néanmoins que, comme toutes les Sekekers pubères, Tyria n'est plus vierge. Ceci facilite tout de même les choses quand on est une fusionnée car le corps possède une protection naturelle de 5 points, ce qui dépasse de loin les capacités sexuelles de n'importe quel mâle de Tanæphis. Ce n'est pas toujours drôle d'être un dieu vivant. Foin des cochonneries et revenons un peu à l'histoire.

Astronomie comparée

Une fois les retrouvailles fêtées autour de quelques verres de vin grumeleux et tiède, Moonglow félicitera chaudement les joueurs pour le travail qu'ils ont accompli et pour celui qu'ils vont accomplir. Car après que Tyria aura exposé les nouveaux faits en sa connaissance, il semblera manifeste qu'il faudra stopper Melaus avant qu'il ne parvienne à son but. Moonglow étant particulièrement calé dans le domaine des lunes et des prédictions, il énoncera aux joueurs les hypothèses qu'il a formulées quant aux prochains objectifs de Melaus. Tout d'abord, il racontera ainsi le rêve prémonitoire qu'il a fait récemment.

"Il fait nuit et je marche dans les rues de Pôle. Bien que les lunes soient visibles, elles ne produisent aucune lumière et je ne peux pas voir la masse collante qui recouvre le sol et qui me ralentit. Soudain, je traverse cette matière et m'enfonce dans un gouffre qui s'ouvre sous mes pieds, pour atterrir dans une salle souterraine. A la lueur des torches de cette pièce, je peux voir que le gouffre est recouvert d'une pellicule de sang. Au travers de cette pellicule, je vois les trois lunes rougies par le sang se rejoindre au-dessus du palais de l'Empereur tandis que la terre se met à gronder. Du plafond, le sang s'écoule sur un autel et sur les torches, les éteignant, alors que les lunes elles-mêmes se liquéfient et se déversent dans les ténèbres du gouffre."

Freud se serait fait une joie d'interpréter ce rêve en lui donnant un sens tout à fait différent de celui que propose Moonglow. A savoir, il pense que Melaus veut attendre une éclipse des deux lunes extérieures (Nænerg et Taamish) par Œphis pour déchaîner toute la puissance qui lui reste et détruire Œphis. Cette conjonction est en effet tout à fait propice à ce genre d'entreprise, Œphis étant alors soumise aux forces contraires les plus importantes de son cycle. Un tel phénomène ne se produit qu'une fois tous les 2753 ans. Or, la prochaine échéance est pour dans un peu moins de douze mois. Il est certain que la destruction d'Œphis plongerait le monde dans le chaos, la folie et le sang et que cela accomplirait de manière radicale la besogne de la Mort Carmin.

Que feriez-vous si vous étiez immortels et que l'on vous annonçait que vous n'avez plus qu'un an pour profiter de la vie ? Une fois de plus, poussées par la nécessité, les armes des joueurs inciteront fortement leurs porteurs à seconder l'Eclipse de Lune, réfrénant un instant du mieux qu'elles le pourront leurs instincts pour ne pas gêner la réussite de leur mission. Réussite qui dépend grandement du devenir d'un bébé Gadhar et de son hochet géant.

Petite note au passage : Comme on l'a vu au cours de la campagne, le pouvoir de réseau confère un avantage certain à L'Eclipse de Lune. Mais si la secte est très bien renseignée, cela ne veut pas dire qu'elle soit toute puissante. Son plus grand handicap est bien sûr le nombre réduit de ses membres. Par exemple à Pôle, où l'on constate la plus grande concentration d'armes-dieux de Tanæphis, il n'y a à peine qu'une trentaine d'armes en pierre de lune. L'Eclipse s'arrange pour qu'avec le temps ces armes parviennent à des positions stratégiques, mais elles ne constituent pas une force de frappe sérieuse et c'est pour cela que les joueurs lui sont si utiles.

Pacifique que ça

Moonglow va confier aux joueurs une tâche délicate, celle d'intercéder en sa faveur auprès du Mois du Bonheur. Cette société secrète a pour doctrine la non-violence et le non-interventionisme. Or, ce sont eux qui ont récupéré Alou et Sunbeam suite à la déplorable affaire du meurtre de Dame Lorena. Le problème est que si Alou semble en parfaite sécurité avec des gens aussi sains, le "Mois" n'envisage pas pour l'instant de rendre l'enfant Gadhar et son arme à l'Eclipse de Lune, arguant du fait qu'il s'agirait d'une prise de position dans le conflit qui oppose cette secte à la Mort Carmin. Les dignitaires du Mois du Bonheur refusant de recevoir des membres de l'Eclipse, Moonglow espère que les joueurs pourront en découvrir un peu plus sur ce qui est advenu à Alou et, éventuellement, forcer un peu la main à ces pacifistes. Il est en effet essentiel que Sunbeam réintègre les forces des gentils si ceux-ci veulent pouvoir espérer avoir une chance d'entrevoir une hypothétique victoire sur les méchants.

Bien sûr, les joueurs n'ont pas une réputation de non-violents pour faciliter l'approche diplomatique, mais est-ce que ça va vraiment les arrêter ? Et puis, que peuvent faire une bande de pacifistes contre eux ?

Le Mois du Bonheur

Clothilde Marand et son arme, une dague nommée Sleeper, sont à la tête de la société pour les quartiers nobles et la zone du palais de l'Empereur, ce qui correspond en fait à dire qu'elles dirigent l'ensemble de la structure. On n'entend guère parler du Mois du Bonheur, à part par des railleries, car personne ne peut trouver une bonne raison de s'associer à ces gens-là. Leur société n'a de secret que le nom, puisque chaque membre affiche son appartenance, et donc ne représente aucun intérêt pour d'éventuelles intrigues. Ce sont des adversaires indignes de n'importe quel guerrier qui se respecte. Enfin, ils ne semblent avoir d'autre but dans la vie que de hocher tristement la tête en voyant les gens s'entre-tuer dans les rues de Pôle.

Mais ce désintérêt est la force même du Mois du Bonheur. Ses membres ont arrêté depuis des siècles de pratiquer le prosélytisme (devant le peu de succès remporté par l'entreprise) et pourtant les effectifs ne semblent pas diminuer. Il ne se passe pas une journée, quand on se promène à Pôle, sans croiser un porteur dont l'arme est liée par un ruban blanc, marchant fièrement et dédaigneusement sous les quolibets et les projectiles divers. Il y a là un mystère. Vous en apprendrez beaucoup plus sur le Mois du Bonheur dans une prochaine extension. Pour le moment, il vous suffit de savoir qu'en fait les membres de cette société sont nettement plus nombreux qu'on ne le croit, qu'ils n'arborent pas tous un ruban blanc et que leur réputation est la résultante d'une campagne de publicité finement orchestrée...

Mais revenons à Clothilde. Clothilde a un gros problème. Lorsqu'elle a hérité de la tutelle de Alou, elle avait de grands projets pour lui. Le premier était de le rendre capable d'utiliser intelligemment Sunbeam sans avoir pour ça à attendre une quinzaine d'années. Deux armes de sa société lui avait assuré pouvoir s'occuper de cela. Elle leur a confié l'enfant et l'arme, mais depuis, plus de nouvelles. La valeur n'attend pas le nombre des années.

Clothilde Marand est une personne publique qu'il est aisé de rencontrer, si toutefois elle accepte de vous donner un rendez-vous. Elle habite une superbe villa dans un quartier riche en bordure du quartier des universités dans lequel elle possède une galerie d'arts renommée. Grâce à cela, elle a de très bons contacts avec les Joyaux de Pôle qui peuvent grandement faciliter son approche. Il est facile de repérer un membre des Joyaux car peu de porteurs passent la majeure partie de leur temps dans des musées ou des galeries. L'approche frontale (i.e. se recommander de l'Eclipse de Lune) se heurtera à des refus polis des majordomes et moins polis des gardes du corps (des porteurs qui eux n'ont pas fait vœu de non-violence). Par contre, si les armes expliquent que ce sont elles qui ont déjà sauvé Alou d'une mort certaine, une entrevue leur sera accordée (bien qu'il s'agisse là d'une flagrante contre-vérité).

Clothilde est une belle femme rousse d'une trentaine d'année, vêtue avec goût et recherche. Ses yeux ont toujours l'air de pétiller de joie et elle a des petites rides de rire aux coins des yeux et de la bouche. Elle est affable et attentionnée, mais semble soucieuse lorsque l'on évoque Alou. Elle porte Sleeper dans un fourreau de daim bleu, entourée d'un joli nœud de satin blanc.

Elle exposera à nouveau sa position aux joueurs ainsi que son embarras. Elle expliquera avoir confié Alou et Sunbeam à deux armes membres de sa société qui devaient se charger de faire grandir magiquement le bébé. La raison qu'elle donne à son acte est qu'il était trop dangereux de garder Alou à l'état d'enfant (à cause de la folie de son arme), à moins de le séquestrer avec Sunbeam jusqu'à ce qu'il soit en mesure de la manipuler, ce à quoi elle ne pouvait se résoudre.

Mais, semble-t-il, ces deux armes ont abusé de sa confiance en enlevant Alou il y a de cela une semaine. Aucune demande de rançon ne lui est encore parvenue, aussi craint-elle le pire. De plus, du fait de son vœu, elle ne peut intenter une action directe ou indirecte contre eux.

Les joueurs devraient être assez subtils pour reconnaître là un sacré appel du pied. Clothilde est tout à fait disposée à fournir le maximum de renseignements au sujet des deux renégats, pour satisfaire la curiosité des joueurs bien sûr.

En fait, Clothilde a déjà lancé des mercenaires sur les traces de Alou, mais pour l'instant ils sont tous rentrés bredouilles. Alors pourquoi ne pas essayer avec les joueurs ? Mais en gardant un œil sur eux... pour le cas où ils seraient chanceux.

Nounous II, le retour

Pour ne rien vous cacher, les joueurs, comme dans "Réminiscences", vont encore devoir se coltiner Alou pendant une bonne partie du scénario. Mais cette fois-ci, leurs relations seront d'une toute autre nature et les cours forcés de pédagogie appliquée qu'ils ont pris auprès de la spiduse ont des chances de leur être bien utile.

Riamond et Dust

Les deux armes chargées de la croissance de Alou n'en sont pas à leur coup d'essai et se complètent très bien dans cette tâche. Riamond est un glaive dont les pouvoirs sont essentiellement mentaux (Apaisement mental, Lire les pensées,...) ou dans le domaine de la connaissance (beaucoup de pouvoirs secondaires et quelques compétences de combat). Cela fait de lui un professeur idéal, car il a développé en plus le pouvoir d'implanter des idées dans un esprit (une espèce de variation de l'aura de contrôle). Quand à Dust, comme son nom l'indique, elle possède le pouvoir de

vieillissement et s'est spécialisée dans les pouvoirs relatifs au temps (Déplacement temporel, Stase temporelle, ...). C'est une cestus un peu rebutante car elle possède artisanat et connaissance Batranoban et est donc recouverte de petites lames. Comme quoi les épices doivent sûrement avoir des propriétés temporelles encore inconnues. Leurs porteurs sont deux Derigions porteurs typiques.

Leur modus operandi usuel est de stimuler la croissance physique d'un enfant à l'aide de Vieillissement tout en en contrôlant simultanément le développement mental pour qu'il n'y ait pas de déséquilibre. Ils ne savent pas dans quel but le Mois du Bonheur a recours à leurs services, mais se considérant comme des artistes, ils n'en ont cure.

Si la méthode permet de produire en quelque jours un individu adulte en partant d'un bébé, elle n'a pas été aussi efficace pour Alou. Comme il est rare qu'un bébé soit porteur d'arme, Riamond et Dust n'avaient jamais eu à officier dans de telles conditions. Or là, Sunbeam a interféré avec l'enseignement de Riamond, en en diminuant grandement l'efficacité. Le résultat obtenu est si pitoyable que les armes, honteuses, ont préféré s'enfuir et soustraire leur ouvrage malheureux aux yeux de leur commanditaire.

Alou est rien de nouveau (ou presque)

Le but de Riamond et Dust était de transformer le vilain petit Gadhar, ils ont échoué. A la place, il ont maintenant un grand dadais. Imaginez un homme de 25 ans doté de l'esprit d'un gamin de 5 ans (cherchez parmi vos voisins si vous avez du mal). De plus, quand ce phénomène dispose de la plus puissante arme du monde, on a du mal à ne pas lui passer ses caprices.

C'est pourquoi le début de la piste de Alou est assez facile à suivre. Il suffit de se rendre dans le moindre quartier commerçant pour entendre parler d'un Gadhar à l'air niais qui traînait derrière lui un marteau géant en feu, en pointant du doigt tout ce qu'il voyait et en hurlant "je veux ça !". On entendra aussi parler de ses colères et des boules de feu qui volaient quand on lui refusait quelque chose. En questionnant plus précisément, il sera facile de se faire confirmer que le Gadhar était accompagné de Riamond et de Dust.

Les propriétés des porteurs des deux armes sont désertées et il n'y a aucune trace de leur destination. Les apparitions de Alou sur les marchés ont cessé il y a de cela trois jours, et tout le monde s'en porte pour le mieux. D'après la rumeur publique, c'est sûrement la guilde des marchands qui s'est occupé du gêneur.

Bien sûr, rien n'est moins vrai. La réalité est que Alou, comme la majorité des PNJ de cette campagne, a de graves problèmes d'ordre émotionnel. On a vu comment Tyria avait du mal à assumer les pulsions sexuelles provoquées par Rockker. Pour Alou, c'est pire. Il a passé en quelques jours le stade de la puberté sans même comprendre ce qui lui arrivait. Son corps est mû par des instincts que sa conscience ne peut même pas envisager d'analyser. Quoi de plus naturel qu'il soit perturbé. Heureusement, une vieille connaissance lui a tendu une main charitable.

L'une rouge et l'autre brune

C'est au cours d'une de leur pérégrinations citadines que Sunbeam et Alou ont retrouvé Red Rain. L'arme s'est en effet rendue à Pôle suite à la découverte de Sunbeam, peut-être influencée par le contact qu'elle avait eu avec l'arme mythique. Il faut se souvenir que Red Rain est très influençable et très désireux de faire parler de lui. La proximité de Sunbeam pourrait très bien satisfaire ces deux facettes de sa personnalité. L'arme est actuellement portée par une splendide Alweg Batranoban du nom de Cassinella, une des sœurs de la passion (se référer aux quartiers des plaisirs). Grâce à l'expertise de son nouveau porteur, elle a récemment découvert tout une nouvelle palette de sentiments et a momentanément abandonné ses prestations héroïques pour rejoindre la société du Plaisir Infini. Sachant néanmoins rester dans la démesure, son objectif est désormais de devenir le "meilleur coup" de Pôle. Quand elle a retrouvé Alou, elle a décidé de la prendre sous sa protection et l'a cachée dans un local du Plaisir Infini situé dans les égouts sous le quartier des plaisirs où elle réside. Bien sûr, elle a essayé de déniaiser Alou, ce qui ne s'est pas fait sans mal. Sunbeam, accablé par le flot de sensations contradictoires qu'entraînent de telles séances chez Alou, replonge par épisodes dans des phases de neurasthénie profonde.

Aucun indice ne permet de diriger les recherches des joueurs vers le quartier de Cassinella et c'est pourquoi le Mois du Bonheur est toujours bredouille. Mais les joueurs ont un avantage. Durant une de ses phases dépressives, Sunbeam émettra un bourdonnement de quelques instants similaire à celui qu'ils avaient entendu dans la cité des Pères. Bien sûr seules les armes des joueurs sont capables d'associer ce bruit à Sunbeam. Il n'est pas possible de localiser précisément le marteau ainsi, mais le signal permet tout de même d'identifier le bon quartier dans lequel poursuivre l'investigation.

Arrivés sur place, s'ils posent des questions portant sur un arme enflammée, on les informera que de hautes flammes ont été aperçues il y a quelques jours à l'extrémité sud du dit quartier. Une fois de plus, les joueurs seront dirigés sur Red Rain alors qu'ils cherchent Sunbeam, car c'est bien la doloire qui est la responsable de l'incendie. Suite à une dispute, elle a fait brûler une échoppe.

En se promenant dans les environs des ruines de cette échoppe, les joueurs ne manqueront pas de tomber sur Red Rain qui les reconnaîtra bien sûr immédiatement (si

jamais ils envisageaient de l'éviter). Contente de retrouver d'anciens et valeureux adversaires, Red Rain voudra immédiatement organiser un combat avec eux, pour voir comment leurs pouvoirs ont évolué. Ce ne sera sans doute pas du goût des joueurs, mais s'ils en viennent à parler de Sunbeam, ils seront pris. Red Rain n'acceptera de leur révéler l'emplacement du marteau géant qu'après un combat avec lui dans une arène. Comme il est très têtu et pense qu'Alou et Sunbeam sont parfaitement en sécurité là où ils sont, il y a peu de chance de réussir à le faire changer d'avis.

Bourg l'arène

Comme il est dit dans "Sang et Cestes", les propriétaires d'arènes sont toujours enthousiastes à l'idée d'organiser des combats entre des abrutis de porteurs car cela est très populaire. Tellement enthousiastes qu'ils sont même parfois prêts à verser 5% des recettes aux éventuels survivants (de 50 à 150 Cestes selon l'arène). Mettre au point un combat avec Red Rain ne posera pas vraiment de problème (d'ailleurs, il s'en chargera) sinon qu'il désire attendre au moins deux jours, pour que suffisamment de monde puisse se libérer et assister au spectacle. Libres aux joueurs de tenter quelque chose durant ces deux jours, mais il faut se rappeler que Pôle est une ville très policée dans les quartiers populeux (que ce soit par le pouvoir, les guildes ou les sociétés secrètes).

Depuis son séjour dans la jungle Gadhar, Red Rain a acquis deux nouveaux pouvoirs: Attaque rapide critique et Attaque normale incontrôlée (100%).

La déontologie des arènes veut que, pour que les combats soient intéressants, les armures employées par les combattants soient aux mieux des cottes de mailles. Cassinella possède elle une armure de cuir clouté et un bouclier. De plus, il faut que le combat soit relativement équilibré. C'est pourquoi Red Rain ne souhaitera rencontrer qu'un ou deux adversaires. Red Rain ne prête pas plus attention aujourd'hui que par le passé à la santé de son porteur et il est prêt à combattre jusqu'à la mort. Cependant, si les joueurs arrivent à lui infliger cinq blessures entraînant des séquelles, il leur concédera la victoire.

Quelles qu'aient été les actions des joueurs (et l'issue de leur affrontement avec Red Rain), ils n'auront pas manqué d'attirer l'attention sur eux... et particulièrement celle d'un Hysnaton de leur connaissance qui les abordera au sortir de l'arène (ou éventuellement à un autre moment propice avant qu'ils ne retrouvent Alou).

Ork séquestré de main de maître

Cet Hysnaton n'est autre qu'Urkhdûn, le lieutenant de Melaus. Il est seul et incognito, mais les armes n'auront aucun problème à le reconnaître, d'autant que Boneshifter, sa rapière, a sans doute transpercé certains de leurs anciens porteurs. Les joueurs seront sans doute convaincu que la Mort Carmin les a retrouvés et qu'ils vont devoir livrer un nouveau combat juste après celui (probablement épuisant) qui les a opposés à Red Rain. Mais Urkhdûn leur assurera qu'il ne leur veut aucun mal (la preuve en est qu'il vient à eux sans ses troupes) et qu'il est de la plus haute importance qu'il leur parle dans leur intérêt mutuel. Les joueurs, s'ils veulent écouter ce qu'a à leur dire Urkhdûn ont intérêt à dissimuler son identité à Red Rain qui se ferait une joie d'affronter un adversaire aussi éminent.

Urkhdûn, expliquant qu'il n'a que peu de temps, invitera les joueurs en état de le suivre à l'accompagner dans une petite auberge discrète du quartier.

Le dilemme d'Urkhdûn

Dans un salon privé, à l'abri des curieux, Urkhdûn leur révélera le pourquoi de cette étrange rencontre. Il a l'air anxieux et défait, quoiqu'on ne sache pas si l'on ne doit plutôt attribuer cette apparence à ses traits orks écœurants. Tout d'abord, il leur parlera de Melaus, expliquant qui il est, d'où il vient et quels sont ses buts. Urkhdûn est en effet une des rares personnes à connaître ces informations, du moins dans une certaine mesure. Vous pouvez donc raconter aux joueurs tout ce qui est écrit au sujet de Melaus et Tangorogrim dans les précédentes extensions. Urkhdûn répondra du mieux qu'il le peut aux questions des joueurs. Ensuite, il en arrivera à la partie délicate: il a besoin de l'aide des joueurs.

Melaus a capturé il y a quelque temps de cela un fusionné d'une nature extraordinaire. Il s'agit d'un véritable ork qui a fusionné avec son arme il y a plus de deux mille ans. Pour Urkhdûn, c'est l'occasion unique de faire revivre la culture ork car Zogshgût, c'est son petit nom, pourrait devenir le leader des forces du renouveau ork dont il rêve.

Malheureusement, Melaus destine Zogshgût au sacrifice lors de la phase finale de son plan (la nuit de la triple éclipse de lune). Bien sûr, cela va radicalement à l'encontre des préceptes du Miroir du passé, ce qui révolte Urkhdûn. Il a l'impression d'avoir été utilisé par Melaus (et il n'a pas vraiment tort). Il est donc tiraillé entre le désir de suivre Melaus et Tangorogrim, dirigeant de la Mort Carmin à qui il a juré fidélité, et celui de sauver Zogshgût, idéal de la cause du Miroir.

Ne pouvant prendre le risque de s'opposer ouvertement à Melaus ou de chercher des alliés au sein de la Mort Carmin, Urkhdûn s'est tout naturellement retourné vers les seules personnes (ou plus exactement armes) à avoir tenu tête à Melaus (et à être encore de ce monde). Il est prêt à leur fournir le moyen d'affaiblir Melaus ainsi que son appui dans la bataille qui ne manquera pas de s'engager si les joueurs libèrent Zogshgût.

Epices copeaux

Bien sûr, il n'est pas question pour les joueurs de charger tête baissée dans le quartier général de la Mort Carmin en taillant tout sur leur passage. Cette solution est tout à fait déraisonnable et c'est pourquoi elle ne sera pas envisageable avant quelques pages. Pour l'instant, il est possible d'obtenir de bons résultats de manière un peu moins violente.

Depuis la sécession de la spiduse, Melaus éprouve des difficultés pour tenir ses possédés captifs au frais. N'étant plus soumis à l'abrutissement mental suscité par les chiens de gardes protoplasmiques, les prisonniers ont des velléités de s'enfuir. Le plus embêtant est qu'il leur suffit en général de le vouloir pour le pouvoir, le déclenchement de quelques effets magiques bien choisis suffisant à réduire la meilleure des geôles à un petit tas de pierres. Pour juguler cette rébellion, Melaus a lourdement investi dans le copeau de Charko. Il se fait livrer régulièrement une énorme quantité d'un dérivé de cet épice des territoires Batranobans. Je vous rappelle, à toutes fins utiles, que le copeau de Charko induit le sommeil profond chez son consommateur. Alors qu'il doit normalement être ingéré, Melaus en a obtenu une variété injectable dans l'organisme. Ses fusionnés sont donc en permanence sous perfusion de Charko, plongés dans un sommeil sans rêve. Ce sommeil est si profond que même lorsque l'âme de l'arme est toujours présente le ralentissement du métabolisme du possédé l'empêche de se manifester.

Urkhdûn demandera aux joueurs d'endiguer le flot de Charko. C'est à eux de s'y prendre comme ils veulent, mais l'idéal serait de trafiquer l'épice qui parvient à Melaus de telle sorte qu'il ne joue plus son rôle. Ainsi, les possédés s'éveilleraient et il serait plus aisé pour Urkhdûn de faire évader Zogshgût. La destruction pure et simple de l'épice pourrait précipiter la mort des fusionnés.

Urkhdûn ne peut offrir aucune garantie ni aucune aide jusqu'à la réussite de la mission des joueurs. Une fois Zogshgût libéré, il reprendra contact avec eux (car il ne fait pas de doute que Melaus comprendra d'où vient le coup et le climat sera malsain pour l'aspirant ork). Il leur laissera un message à la Taverne Enfumée, dans les Rues de Papiers. Et sur ce, il s'éclipsera discrètement, décourageant vivement les joueurs de tenter de le suivre.

D'ailleurs, ils vont avoir assez de problèmes sans ça.

Mon dieu comme il a grandi !

Même si elle est complètement allumée, Red Rain est une arme d'honneur. Après le (probablement) beau combat qui l'aura opposée aux joueurs, il leur donnera les instructions pour se parvenir auprès de Alou. Lui-même ne s'y rendra pas, désireux de soigner son porteur (ou de faire connaissance avec son nouveau porteur!). Elle préviendra néanmoins de la présence des deux armes du Mois du Bonheur. L'accès au local secret se fait par une maison de la guilde des courtisans. Un escalier d'une dizaine de mètres de hauteur dissimulé derrière une tenture descend jusqu'à un couloir humide et faiblement éclairé. Le couloir donne sur un carrefour ou cinq boyaux plus ou moins larges et rectilignes viennent se rejoindre. Donnant sur ce carrefour on distingue une porte illuminée par une lanterne. C'est l'entrée du local qui consiste en une simple pièce de $60m^2$ contenant une dizaine de lits et quelques placards remplis de nourriture, d'eau, d'armes variées et de torches. Sunbeam, Riamond, Dust et leurs porteurs s'y trouvent, attendant le retour de Red Rain.

Quand les joueurs entreront dans la salle, ils se feront attaqués par les mercenaires du Mois du Bonheur qui veulent profiter de la surprise (et éventuellement de l'état de faiblesse des joueurs) pour s'emparer de Alou et de Sunbeam. Riamond et Dust auront alors un gros problème. Bien qu'étant non-violentes, elles tiennent quand même à protéger Alou. Pour se faire, elles vont utiliser leurs pouvoirs à distance pour influer sur le combat, en favorisant à chaque tour celui des camps qui semblera avoir le dessous. Ainsi, elles espèrent que ces barbares sanguinaires vont s'entre-tuer. Malgré les remontrances que lui feront Riamond et Dust, Alou peut, pour s'amuser un peu, lancer une ou deux boules de feu dans la mêlée.

Mercenaires: 5 porteurs de races variées ayant des armes entre 200 et 250 points. L'un d'eux a des pouvoirs d'éclaireur (Invisibilité, Illusion, Discrétion, Communication à longue distance, Téléportation,...). C'est grâce à lui que les autres sont arrivés si vite.

Une fois le combat achevé, les pleutres Riamond et Dust ne s'opposeront plus aux survivants. Dans l'éventualité d'une victoire des forces du Mois du Bonheur, les mercenaires emmèneront Alou après s'être débarrassés de Riamond et Dust. Si les joueurs retournent voir Clothilde, elle niera toute collusion avec les mercenaires et Alou demeurera introuvable. Il va sans dire que dans ces conditions, les chances de triompher de Melaus seront bien faibles.

Un charmant bambin

Il faut bien le dire, Riamond et Dust étaient d'une permissivité écœurante envers Alou (la présence de Sunbeam y a sûrement contribué) et même si celui-ci n'a passé que peu de temps avec eux, cela correspond pour lui à plusieurs années. En clair, il est très mal élevé. Pas mal élevé comme dans "ne mets pas tes coudes sur la table", non non. Mal élevé comme dans "on ne carbonise pas les gens comme ça dans la rue" ou dans "on ne fait pas des trous dans les murs sans avoir demandé la permission". Il semble naturel à Alou que le moindre de ses caprices soit immédiatement satisfait. Sinon, il pique une grosse colère. Imaginez un gamin de



Bataille rangée

cinq ans susceptible et armé d'un lance-flammes à qui on essaie d'empêcher de prendre ce qu'il veut dans un magasin de jouets. C'est fait ? Et bien le lance-flammes de Alou tire des missiles nucléaires.

Jamais durant toute cette aventure Sunbeam ne communiquera avec d'autres armes. Elle a tout juste rassemblé assez de ses esprits pour parvenir à contrôler ses pouvoirs et cohabiter avec Alou. Et vu l'état de ce dernier, ça représente un travail à plein temps.

Sunbeam Shapegiver

Prestige: 44
Type: Marteau géant (IN -8, Dom J, AB +15%)
Coût: 1185 (Contrôle: -1090%)

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaque normale critique[1]	Pr.	41	100
Attaques normales multiples	Pr.	57	35
Force accrue[2]	Pr.	85	100
Endurance accrue[2]	Pr.	87	100
Agilité accrue[2]	Pr.	89	100
Rapidité accrue[2]	Pr.	91	100
Perception accrue[2]	Pr.	93	100
Volonté accrue[2]	Pr.	95	100
Destruction[1]	Pr.	97	100
Artisanat Vorozion incontrôlé[3]	Sc.	?	30
Aura d'invulnérabilité[4]	Ex.	15	100
Chaleur x 2[1 et 5]	Ex.	32	100
Lumière[6]	Ex.	65	15
Boule de feu[7]	Ex	?	100
Fonctionnement limité[8]	Lm.	?	-25

Désirs	
Prestige	0
Richesse	0
Sexe	0
Violence	0
Réputation	0

1 Automatique pour chaque coup porté.
2 Dix points.
3 100%.
4 Permanent. Protection de 15.
5 +8 colonnes permanent. En résumé, il fait 70 points de dommage à chaque attaque.
6 Portée de 5 mètres à l'infini. Blanche et aveuglante.
7 Ah, enfin pouvoir lancer des boules de feu à Bloodlust©! Comme une arme de jet: 0-10/11-30/31-50/51-100 provoquant des dommages K dans un rayon de 5 mètres. Dix fois par jour (n'abusons pas des bonnes choses).
8 Ne fonctionne qu'avec un descendant de Wattanani. Too bad.

Bien sûr, ce qui manque à Alou est la présence d'une autorité parentale, de quelqu'un sur qui il puisse se reposer pour le protéger et le guider. Mais on adopte pas un porteur comme ça. Les joueurs vont devoir gagner à la sueur de leur front la confiance du jeune Gadhar. Surtout s'ils cherchent à l'empêcher de s'amuser. L'idéal serait qu'un couple parmi les porteurs (s'il y a des personnages des deux sexes) "adopte" Alou en assumant le rôle de parents. Cette méthode donnera à la longue de bien meilleurs résultats qu'une avalanche de reproches ou de menaces proférées par tous les joueurs.

Il faut en faire baver à vos joueurs, mais pas les dégoûter. Il faut surtout arriver à leur faire croire qu'il est indispensable qu'ils éduquent Alou car il faudra bien à un moment ou un autre qu'ils l'emmènent combattre Melaus et Tangorogrim.

Ah bon, vous le croyiez aussi ?

Plein d'épices

Il est temps que les joueurs s'attaquent au problème du Charko et pour cela, il leur faut retourner à Durville. Ils ne possèdent en effet aucun contact avec la guilde des Epiciers de Pôle et, de toute façon, celle-ci ignore tout des arrivages destinés à Melaus. La circulation des épices est beaucoup plus libre à Pôle qu'en territoire Batranoban puisque ce sont les réglementations commerciales Derigion qui s'y appliquent (mais les Batranobans s'assurent que la concurrence sauvage ne s'installe pas en contrôlant les importations et en éliminant les petits malins qui leur font de l'ombre). On ne peut pratiquement pas trouver de Liqueur de Charko (c'est le nom de la version inoculable du Copeau de Charko) à Pôle, même dans la petite Durville, tous les stocks étant épuisés.

On the road again (Sur la route encore)

Après le renversement du Conseil de Durville, Stol Nern en est devenu le chef. Comme il doit en partie cette situation aux joueurs, il sera ravi de les aider, s'ils promettent de déguerpir rapidement. Il a déjà bien assez de problèmes avec les vendettas entre maisons qui se sont envenimées ces derniers temps. Stol Nern n'ayant pas le désir ni l'opportunité de se livrer à une enquête par lui-même, les joueurs seront obligés de se rendre sur place (au moins pour une partie d'entre eux). Le voyage le long de la route des épices dure environ deux mois. S'il vient avec eux (et c'est tout de même souhaitable vu la propension qu'il a à disparaître), c'est l'occasion idéale "d'apprivoiser" Alou. N'hésitez pas à multiplier les rencontres dans les villes et les villages pour que les joueurs puissent réellement jouer leur rôle d'éducateur. Un détail cependant devrait les inquiéter. Le long du chemin ils ne manqueront pas de rencontrer quelques bêtes sauvages ou de tomber dans une bagarre. Dans ces occasions, Alou est terrorisé et si parfois il lui arrive d'envoyer une boule de feu par pur réflexe d'autodéfense, il reste le plus souvent terré dans un coin. Et il est tout de même difficile pour des parents adoptifs de demander à leur gamin de cinq ans d'aller se battre dans des combats mortels. Même si le dit gamin est armé jusqu'aux dents.

Difficile d'imaginer qu'on a là la graine de héros qui va défaire Melaus.

Analyse et Catalyse

L'appui de Stol Nern donnera aux joueurs l'accès aux différents documents nécessaires à la poursuite de leur enquête et notamment aux duplicatas des patentes de transport pour de grandes quantités de Charko.

Reportez-vous à l'excellent "Poussière d'Ange" pour plus de détails sur les formalités administratives relatives au transport d'épices.

Les duplicatas révèlent les faits suivants.

· Une grande quantité de Liqueur de Charko a été commandée il y a deux mois (date de la "cessation d'activité" de la spiduse) par la guilde de Pôle suite à une pénurie subite et inexpliquée. Le conseil a donné son accord, car la Liqueur de Charko n'est pas un produit "sensible".

· La charge de cette commande devait être répartie sur une dizaine de producteurs, mais seulement deux d'entre eux ont accepté d'assurer la commande.

· Les seules demandes de patentes de transport pour des quantités hors norme de Liqueur ont été faites récemment par les deux producteurs précédents. Elles sont valables pendant quatre mois.

Un profane en culture Batranoban peut aisément déduire de ces faits que deux chargements de Liqueurs vont bientôt partir pour Pôle et qu'il serait peut-être bon de les suivre.

Mais auparavant une visite à un maître épicier s'impose pour savoir s'il est possible de rendre inopérante la Liqueur de Charko sans trop en modifier l'aspect. Et justement les joueurs en connaissent un, Moktar de Sharcot. Moktar à qui la crise a bien profité également car il est entré au Conseil de Durville. Tout comme Stol Nern, il aidera les joueurs si ce n'est avec empressement, avec au moins le sentiment de renvoyer l'ascenseur.

Comme il a gardé le contrôle de la Raffinerie, il lui est possible de fabriquer un tel produit à partir de l'antidote à la Liqueur. Cela lui prendra un mois et coûtera 25.000 Thams pour une fiole d'un quart de litre. C'est tout de même une commande spéciale et Moktar leur fait un prix d'amis.

L'utilisation de cet antipoison est simple. Il suffit d'en verser une goutte par litre de Liqueur de Charko à corrompre. Au bout d'environ une heure l'effet catalytique du produit aura rendu la Liqueur aussi peu soporifique que le brame d'amour des chagars dans la nuit nordique.

Matérialisme mesquin

Comme il est peu probable que les joueurs se baladent avec des milliers de Cestes (ou de Thams) sur eux, la meilleure méthode de paiement est la lettre de change certifiée conforme auprès de la banque. La dite banque immobilise alors la somme jusqu'à ce le récipiendaire produise la lettre à leurs guichets (ou éventuellement à une filiale) ou que celle-ci leur soit rendue. Quand je vous disais que c'étaient des escrocs. Il existe heureusement des filiales de toutes les grandes banques de Pôle à Durville. Il est possible de faire un retrait dans une filiale, mais cela demande qu'une lettre de change soit envoyée de la banque où a été déposé l'argent. Et si cette lettre se perd en route (ce qui n'est pas rare), c'est une perte sèche pour le naïf qui a fait confiance à sa banque. Mieux vaut donc prendre ses précautions avant de partir en voyage.

Si les joueurs n'y ont pas pensé, il peuvent éviter d'avoir à retourner à Pôle en demandant à l'Eclipse de Lune de leur envoyer un coursier avec la lettre de change. Il faudra auparavant la commander à la banque et lui donner les instructions idoines ce qui peut se faire par simple courrier (en prenant soin d'inclure le code lié au compte). Les missives étant transmises par aigle, l'opération peut ne prendre qu'un peu plus d'un mois.

Le contact privilégié de l'Eclipse à Durville est évidemment Faz'Tan (voir "Un cadeau empoisonné").
L'attaque de la diligence

Les deux convois de Liqueur partiront de chez les propriétaires Batranobans à quelques jours d'intervalle et environ dix jours avant l'expiration du délai demandé par Moktar. Cependant, comme il s'agit de chariots lourdement chargés, ils sont deux fois plus lents que des cavaliers et les joueurs n'auront pas de mal à les rattraper.

Les convois ont été réunis et cela représente quatre chariots contenant chacun cinq bonbonnes de vingt litres soigneusement empaquetées. Un rapide calcul montre que la dose de catalyseur possédée est largement suffisante mais il ne faudra pas faire d'erreur dans la manipulation.

Chaque chariot est conduit par deux gardes Batranobans (voir Livret 1, p31). De plus, comme il s'agit d'un chargement d'une rare valeur, et malgré les troubles actuels qui requeraient sûrement ces forces ailleurs, la guilde a détaché une unité de Gardiens de la Route pour escorter le convoi. Pour corser le tout, leur chef est porteur d'une arme plutôt brutale.

Aux porteurs de jouer finement pour tromper la vigilance des Gardiens et des gardes. Ils peuvent tenter d'accompagner le convoi (ce qui ne sera pas facilement accepté par les Gardiens), provoquer des diversions à l'aide de membres du groupe restés à l'écart, etc.

Si ce plan réussit ou si les Gardiens sont éliminés, les gardes se laisseront eux facilement corrompre. Ils préfèrent que leurs produits perdent un peu de leur réputation plutôt que de perdre leur tête. Cette tentative de corruption ne pourra cependant s'effectuer qu'hors de vue de Pôle, car une fois la ville atteinte, la chargement passera sous la responsabilité de la guilde locale. Rapidement elle organisera la distribution de la Liqueur chez tous les revendeurs. Mais curieusement, il n'y aura pas à nouveau d'achat en masse et la Liqueur restera dans les arrière-boutiques.

Les joueurs auraient-ils loupé quelque chose ?

Il faut Batranoban pendant qu'il est chaud

Quand je disais tout à l'heure qu'un profane en culture Batranoban déduirait que les deux chargements de Liqueur de Charko étaient destinés à Melaus, je voulais dire qu'un expert, comme le sont devenus les joueurs, ne tomberait pas dans le panneau. La question qu'un tel expert ne manquerait pas de se poser en compulsant les documents de la guilde est:

Qu'est-ce qui peut bien pousser huit producteurs de Charko à refuser un profit substantiel en ces temps de crise ?

La réponse est bien sûr qu'ils ont **déjà** fait ce profit. Une rapide enquête à Durville révélera que la Liqueur de Charko se fait rare et que les stocks n'ont pas été renouvelés ce mois-ci. Et ceci pour la simple et bonne raison qu'au lieu de livrer leur production à Durville, les producteurs l'ont envoyée à Pôle (à l'aide de patentes au porteur dont toutes les Maisons disposent). Les transferts sont passés inaperçus car ils concernaient de petites quantités à chaque fois. Les fournisseurs ont bien sûr reçu une prime pour leur discrétion et leur célérité. La Liqueur était déjà arrivée à Pôle avant que les joueurs n'en partent !

Une petite enquête auprès du personnel des huit plantations confirmera ces suspicions. Il faudra cependant mettre la main à la bourse (ou au fourreau) pour obtenir des informations plus précises.
Banlieue nord

A l'aide de ces incitations variées, les joueurs apprendront que tous les chargements de Liqueur de Charko avaient pour destinataire un Piorad nommé Beleg Schmidt, dans le petit village d'Optimum, au nord de Pôle.

Le village d'Optimum porte ce nom car il a été conçu, d'après son premier maire Claudius Delahaie, juste assez loin de Pôle pour ne pas trop subir son influence et suffisamment près pour tout de même profiter de sa protection. Ses ruines sont aujourd'hui occupées par quelques brigands, trafiquant et mercenaires en mal de contrat.

Beleg Schmidt est un homme de Bog Güntaff, le chef des Gens du Nord, un des quartiers Piorad (relisez donc la description de cet endroit pittoresque). Son rôle est de réceptionner les marchandises destinées aux entrepôts de Bog (situés trois kilomètres plus au sud) et de vérifier si tout est conforme. Il regarde par exemple si personne (ou aucun animal) n'est dissimulé dans les chargements ou si les produits sont en bon état (avant que Bog n'en prenne la responsabilité). Il est aidé dans sa tâche par une trentaine d'hommes. Leur compétence n'est pas suffisante pour reconnaître les épices trafiqués, mais ce sont néanmoins pour la plupart d'anciens receleurs reconvertis qu'on ne peut pas berner facilement. Une fois les produits expertisés, ils sont conduits sous bonne garde aux entrepôts pour y être enregistrés.

Même s'il est plutôt bourru et n'apprécie pas trop les fouinards, Beleg a tendance à s'ennuyer entre les passages de caravanes. Il va alors noyer sa mélancolie dans un alcool imbuvable distillé à base de noix des neiges que l'on sert à la taverne du coin, "La dernière chance avant Pôle". C'est le seul lieu un tant soit peu accueillant d'Optimum, à part sa fosse commune qui ne désemplit pas.

Beleg ne fera pas un mystère de son activité si on parvient à sympathiser avec lui. Le meilleur moyen d'y parvenir est encore de le distraire de la monotonie de la vie qu'il mène dans ce trou. Attention, il est tout de même fier de son travail et s'assure qu'il soit le mieux fait possible, mais il regrette les exaltantes et fructueuses chasses aux Thunks de sa jeunesse. Il instruira les joueurs sur la nature des "Gens du Nord" et, s'ils ne le pressent pas trop de questions, sa fierté professionnelle pourra le pousser de lui-même à se vanter de compter la Mort Carmin parmi ses clients. Il a en effet rencontré Melaus lorsqu'il était venu s'assurer de l'arrivée à bon port de son chargement d'épices. Et d'ailleurs, il n'a plus à s'inquiéter, dira-t-il, car ses épices sont sous bonne garde dans les entrepôts de Bog.

Cela ne fait pas de doute car on ne voit pas comment les joueurs pourraient s'en approcher.

Pioradtown

Il est impossible d'approcher des entrepôts à moins de vouloir y déposer quelque chose (ou en retirer quelque chose qu'on y a déposé auparavant). Pour cela, il suffit de payer le prix de ce qu'on veut faire garder après avoir passé un contrôle similaire à celui effectué à Optimum. Comme tous les épices sont gardés dans un même entrepôt (spécialement isolé thermiquement), ce dernier semble l'endroit idéal pour faire un dépôt. Faites comprendre à vos joueurs que l'endroit est surprotégé et qu'ils vont devoir être inventifs pour y pénétrer.

Pour connaître un peu mieux le coin, les porteurs iront sûrement faire un tour à Château Chagar. Le volume sonore, le niveau d'allégresse et le taux d'alcoolémie y sont comme de coutume élevés. S'ils le désirent, les

joueurs pourront rencontrer Bog, pour peu qu'ils fournissent une raison valable. Ce sera une bonne occasion pour eux de faire connaissance avec Bjorg Bön, ce qui devrait les inciter à la prudence. Si malgré tout ils tentent de corrompre Bog, ils ont intérêt à sortir la grosse artillerie. Bog est cupide, mais pas idiot et la prime qu'il avait mise sur la tête de la Main Grise prouve bien à quel point il tient à sa réputation. Mais si on lui assure que l'on ne pourra pas lui imputer le méfait (les jarres de Liqueur de Charko ne disparaîtront pas et elles auraient très bien pu être trafiquées avant d'arriver chez lui) et qu'on lui verse pas moins de 100.000 Cestes, il sera prêt à marcher dans la combine. Dans le cas contraire, cela aura été une grave erreur d'avoir éveillé sa suspicion.

Ce plan est d'autant plus réaliste que Melaus n'a pris que la cargaison de la première livraison et n'est pas revenu depuis pour prendre les sept autres (ou une fois si les joueurs ont passé plus de quatre mois or de Pôle). Cependant, le stock qu'il a chez lui va sûrement bientôt s'épuiser et il ne faudrait pas tarder à agir.

Comme il y a de fortes chances que les joueurs se mêlent aux fêtards du hall de Château Chagar (après tout, c'est gratuit), ils ne manqueront pas d'entendre des allusions à la "Lune de sang", ce qui devrait leur faire dresser l'oreille. Comme quoi les prémonitions peuvent parfois être bien utiles (et particulièrement dans les scénarios de jeux de rôle).

Note: si les joueurs ont mis la puce à l'oreille de Bog, il les fera surveiller discrètement, histoire de ne pas avoir de mauvaises surprises. S'il devient manifeste qu'ils désirent organiser un casse, il prendra les mesures qui s'imposent et fera tailler des pals.

La lune de sang

D'après les éructations des guerriers avinés, la Lune de sang serait le nom d'une unité de mercenaires enragés contre qui auraient combattu, il y a dix ans de cela, les plus anciens des hommes de Bog. Ces mercenaires auraient ravagé deux autres quartiers Piorad de Pôle avant de se faire battre ici même.

"C'tait une vraie boucherie mon gars. Z'étaient enragés. T'leur coupais les bras qu'y continuaient en t'mordant. On n'a jamais su d'où y v'naient ni pourquoi y s'acharnaient sur les Piorads."

Pour obtenir plus de précisions sur cette étrange unité de mercenaires, le mieux est de consulter des experts en la matière, c'est à dire la guilde des mercenaires ou celle des mercenaires de Pôle.

En vous reportant à "Souvenirs de guerre" (p 37), vous pouvez déjà connaître les faits. Il s'agit d'une unité d'Alwegs qui a brillamment lutté contre les invasions Piorad. Mais le détail étrange est qu'elle s'est reformée soixante-dix ans plus tard, toujours dans le but d'exterminer des Piorads. Etant donné que les guildes ne possèdent pas d'informations sur d'autres engagements que la Lune de sang aurait pu avoir, il semble raisonnable de penser que les survivants de l'unité l'ont à chaque fois dissoute après une seule bataille. Le plus étonnant reste encore que lors d'aucune des trois apparitions de la Lune de sang on n'a pu trouver la moindre trace d'un commanditaire. Or il est tout de même rare que des mercenaires se battent gratuitement.

La légende, car comme toujours il y en a une, liée à ces événements apparemment inexplicables a un nom. Slitter.

Slitter serait une arme qui pour une raison inconnue en voudrait particulièrement aux Piorads et qui par trois fois serait parvenue à mettre sur pied une unité pour donner corps à sa haine. On ignore comment elle a réussi à faire combattre des hommes pour des nèfles, mais comme c'est une arme, c'est probablement par un moyen magique (bon d'accord c'est le cas, mais c'est tellement facile de tout expliquer ainsi). La légende, décidément bavarde, dit quelque chose de plus sur Slitter. Suite à sa défaite chez les Gens du Nord, elle aurait été récupérée par un homme à la solde de la Garde Impériale. Elle séjournerait aujourd'hui dans une des multiples caves du palais, attendant pour reparaître au grand jour qu'un quelconque gradé en ait vraiment marre de voir ces Piorads infester nos rues. Mais je m'emporte.

Une fois de plus, la prémonition de Moonglow semble se confirmer quoiqu'avec une interprétation sensiblement différente de celle qu'il lui donnait. En route donc pour le plus prestigieux des quartiers de Pôle.

Note: si les joueurs souhaitent investir le quartier Piorad sans l'aide de Slitter, il faut savoir qu'ils ne trouveront pas un mercenaire dans tout Pôle assez fou pour les accompagner. Alors bonne chance.

Palais monolithique

D'ordinaire l'accès au palais impérial pour des porteurs moyens et sans recommandations n'est pas envisageable. Mais les temps ne sont pas ordinaires et les joueurs bénéficient d'un sacré piston du fait de leurs rapports avec l'Eclipse de Lune.

Disette de tension

L'état d'insécurité (ou carrément de violence) qui perdure depuis plusieurs mois suite aux manipulations du cycle d'Œphis a sacrement enrayé les rouages d'une mécanique agraire déjà bien grippée. Les paysans des plaines au sud de Pôle n'osent plus sortir cultiver leurs terres. Et comme les caravanes se font également plus rares, la pénurie pointe le bout de son nez. Déjà les classes les moins favorisées ainsi que les secteurs

d'activité directement liés à l'importation de produits frais en pâtissent. Et dans ce cas là, la solution la plus efficace pour régler le problème est d'aller se plaindre au pouvoir pour qu'il change les choses rapidement.

Et quand on remonte la hiérarchie du pouvoir à Pôle, on finit fatalement par se retrouver aux portes du palais impérial. C'est pourquoi depuis plusieurs semaines des manifestations assorties d'émeutes s'y déroulent. Dans ce genre de situations, la garde impériale pour ne pas se faire déborder engage des mercenaires et le plus souvent, elle ne peut pas se permettre de faire la fine bouche. Cependant, l'aide de porteurs vigoureux et propres sur eux sera très apprécié (étrangement, la foule a tendance à ne pas trop s'agglutiner autour de postes défendus par des porteurs), d'autant plus s'ils ont de bonnes recommandations.

Et quelles meilleures recommandations peut-on obtenir que celles du grar recruteur du palais qui est, par une étrange coïncidence, porteur d'une arme en pierre de lune. Ce grar (lieutenant) s'appelle Frédéric Bellovigien et son fleuret Jumper (probablement parce qu'il adore utiliser son pouvoir "Bond" qu'il possède d'ailleurs en plusieurs exemplaires).

Frédéric facilitera l'arrivée des joueurs au sein de la structure de la garde impériale. Ceux-ci recevront le grade honorifique de footil, intermédiaire entre footek et footêh leur permettant de commander aux autres mercenaires engagés du palais et de conserver leurs armes. A moins qu'ils n'aient fait de gros progrès dans son éducation, les joueurs ne pourront pas emmener Alou avec eux. A eux de choisir s'ils laissent quelqu'un à l'extérieur pour le garder ou s'ils font confiance à Moonglow pour assurer sa sécurité.

Militaire à terre

Le travail de chaque joueur consistera à patrouiller les chemins de rondes des secteurs périphériques du palais qui lui auront été confiés. Les porteurs "patrouillent" en général seuls car ils sont suffisamment efficaces sans que l'on ait besoin de rajouter des effectifs supplémentaires qui feraient défaut de toute façon ailleurs. Les émeutiers ne tentent jamais de forcer les portes du palais, mais quelques-uns peuvent parfois s'enhardir jusqu'à lancer un grappin par-dessus une de ses murailles ou y apposer une échelle. La simple démonstration d'un quelconque pouvoir exotique suffit en général à les décourager de poursuivre dans cette voie. Comme on le voit, la tâche n'est pas exténuante. Le principal est de bien respecter les consignes d'horaires et de parcours pour que tout le pourtour du palais soit uniformément couvert. En effet, la garde impériale, pour sa plus grande partie, ne peut s'abaisser à une telle besogne, et seuls deux cents de ses hommes sont chargés de la défense du palais (voir "L'enclume et le marteau"). Or le palais est gigantesque. Les joueurs auront comme supérieur hiérarchique direct un bolêh (capitaine citoyen) détaché pour cette opération du nom de Ferdinand Santennis. Ferdinand est arrivé à ce poste en gravissant péniblement tous les échelons depuis la condition peu enviable d'esclave. Il en conçoit une certaine fierté mais n'aime pas qu'on lui rappelle d'où il vient. Il n'est pas tendre avec les recrues mercenaires qui selon lui ne connaissent rien à la discipline. Il sera donc souvent sur le dos des joueurs, du moins les premiers temps, d'autant qu'il a du mal à digérer le titre honorifique qu'on leur a octroyé et qui, lui semble-t-il, sape son autorité. Il y a environ cent cinquante mercenaires sous ses ordres dont une dizaine de porteurs.

La routine journalière est monotone. Les gardes sont astreints à une petite garde de dix heures dont les horaires varient puis peuvent faire ce qu'ils veulent, du moment qu'ils ne quittent pas leurs quartiers. Un repas leur est servi au début et à la fin de chaque tour de garde. Les quartiers sont en fait quatre grands dortoirs situés près des entrées principales du palais. En tant que footils, les joueurs jouissent de certains privilèges. Tout d'abord ils ont le droit d'entrer ou de sortir du palais ou de circuler dans le périmètre de défense en dehors de leurs heures de garde. Quant à ces gardes, ils peuvent s'arranger avec Frédéric Bellovigien pour en fixer les horaires. Enfin, leur solde est substantiellement plus élevée que celle de simples soldats puisqu'elle est de 5 Cestes par semaine.

Même si la vie de militaire est exaltante et enrichissante sur tous les plans, il arrivera peut-être un moment où les joueurs auront envie de découvrir un peu plus du palais que ses pourtant magnifiques murailles. Ils peuvent tenter de sympathiser avec les quelques gardes impériaux qui les assistent dans leur tâche. Depuis une trentaine d'années, le palais est le siège d'intrigues incessantes entre les différents groupuscules qui se disputent les quelques bribes de pouvoir qu'ils peuvent attraper. La garde, après être passée sous l'autorité d'une dizaine de personnes différentes en l'espace de vingt ans, s'est mise à réagir aux manipulations dont elle faisait l'objet et les officiers ont peu à peu organisé une résistance passive de manière à prendre leur indépendance vis à vis de la cour de l'Empereur. Si leur fidélité envers la personne même de l'Empereur reste inébranlable, ils se sont montrés de moins en moins enclin à exécuter les ordres émanants de ses "conseillers", jusqu'à sombrer dans une routine apathique qui les démoralise. Ils rêvent de voir l'Empereur échapper à sa cour de vautours qui l'étouffent et reprendre en main son armée et l'organisation de son palais. En attendant ce jour, ils se morfondent. Le plus désolé d'entre eux est leur suradar (général), Séverin Ange-Cadet.

Tout cela pour dire que si on arrive à persuader les soldats que les choses vont bientôt bouger (ce qui n'est pas vraiment mentir, vu que la fin du monde arrive à grands pas), on peut s'en faire de bons camarades (ah, cette franche camaraderie qui est le propre des armées !). Ils se feront une joie d'expliquer les rouages

du palais et d'en colporter les ragots. Ils n'en connaissent pas se rapportant à une arme nommée Slitter, mais le "clan" de Roland Andrejan (voir ci-après) a la réputation d'avoir fait parvenir plus d'une fois des armes magiques dans l'entourage immédiat de l'Empereur, ce qui est contraire à toutes les règles de sécurité du palais.

Bien sûr, toutes les issues vers les zones intérieures du palais ne sont pas gardées, mais comme ses secteurs sont sous la responsabilité de la garde impériale et que celle-ci est sûrement plus consciencieuse que les joueurs dans son travail, ces derniers n'ont pas intérêt à tenter de s'y introduire en douce. Ils risquent tout bonnement d'être expulsés du palais.

Si vous voulez aider les joueurs à se distinguer et à acquérir un peu de réputation dans l'enceinte du palais, vous pouvez déclencher une attaque d'émeutiers un peu plus organisés, menés par un ou deux porteurs. Le rôle des joueurs sera de repousser l'assaut sans provoquer de massacre (ce sont tout de même des citoyens Derigion).

Voyage au centre du palais

L'opportunité pour les joueurs de faire progresser leur enquête se présentera au bout de quelques jours sous la forme d'une invitation de la part de Frédéric Bellovigien. Il les conviera à prendre part au banquet donné deux jours plus tard à l'occasion de la commémoration du cinquantième anniversaire de l'inauguration de la Salle Béatrix du Musée Oriental du Palais. En la circonstance, de nombreux nobles se rendront au palais et toute la cour sera réunie. Une intéressante soirée en perspective. Frédéric ne manquera pas de préciser que la cotte de maille n'est pas la tenue idéale en ce genre de circonstances. Les joueurs auront largement le temps de renouveler leur garde-robe.

La soirée commencera par un repas agrémenté par quelques danseurs, chanteurs, jongleurs et baladins. Puis l'Empereur et ses invités assisteront à un spectacle inspiré des œuvres de Béatrix. Enfin, les invités pourront deviser et comploter jusqu'à la nuit autour d'alcools, épices et danseuses attentives, ce qui est en fait l'objet principal de telles soirées.

Portefeuilles musicaux

A Pôle, la distance qui vous sépare de la place de l'Empereur lors d'un banquet est représentative de votre rang et de votre position sociale. Bien sûr, tous s'évertuent à briguer des charges dans l'espoir d'avancer d'un siège vers l'Empereur et surtout de faire reculer d'une place celui qui se trouve devant. Comme les portefeuilles effectifs à pourvoir n'étaient pas assez nombreux pour que puisse s'établir une hiérarchie, une centaines de charges plus ou moins fantaisistes ont été créées et chacun s'acharne à en posséder le plus possible, surtout parmi celles qui semblent les plus prestigieuses. A ce jeu, certains sont bien mal servis et se trouvent relayés en bout de table, avec les joueurs. Les deux exceptions notables sont Séverin Ange-Cadet et Lucius Septimus, le précepteur Vorozion de l'Empereur, qui ont leur place à la droite de ce dernier sans avoir besoin de posséder une kyrielle de titres.

A la gauche de l'Empereur se trouve le persifleur Roland Andrejan, Conseiller aux Finances, Coordinateur des Ressources du Palais, Grand Factotum de la Bibliothèque de Néinnes, Dépositaire du Sceau de Mansard, etc. En fait, si l'échelle des responsabilités était respectée, il devrait y avoir plusieurs chaises vides entre lui et la sangsue, pardon, le conseiller suivant. Les joueurs sont eux coincés entre le Sous-Commissaire aux Affaires Sanitaires et l'Inspecteur de la Rectitude des Haies du Jardin Austral. Heureusement, en face d'eux se trouve Etienne de Mortemont, Délégué au Rayonnement Impérial.

Ce titre pompeux cache en fait une fonction cruciale que Roland Andrejan aurait aimé supprimer il y a longtemps, l'étude et l'amélioration de l'image de l'Empereur auprès de ses sujets. Andrejan doit sa position et son pouvoir au fait que l'Empereur se repose quasiment entièrement sur lui. Mais qu'un Délégué au Rayonnement Impérial vienne à réveiller des idées de grandeur chez l'enfant et c'en serait fini de son règne d'éminence grise. D'autant plus qu'Etienne de Mortemont semble être une espèce d'incorruptible idéaliste et loyal serviteur de l'Empereur. C'est sans doute la personne qu'Andrejan hait le plus après Lucius "Laïus" Septimus et l'Empereur lui-même.

Etienne sera un interlocuteur plus que loquace et il dépeindra volontiers pour les joueurs, sur un ton ironique, les caractères des personnes qui gravitent autour de l'Empereur. En particulier :

· Lucius Septimus : surnommé "Laïus" par ses détracteurs. C'est un des rares amis que compte Etienne dans le Palais. Ce précepteur Vorozion tente d'aider l'Empereur à prendre conscience que sa vision du monde est déformée par le carcan des rituels qui lui sont imposés ainsi que la présence étouffante de ses "conseillers" qui minent son autorité. Cependant, il ne peut ouvertement dépasser ses attributions, du fait de l'omniprésence de Pietr Mareilles. Il se contente donc de subtiles touches. Il y a eu au moins deux tentatives d'assassinat contre lui, ce qui prouve bien que certaines personnes le trouvent dangereux.

· Séverin Ange-Cadet : le soutien le plus sûr de l'Empereur et son serviteur le plus fidèle. Suite aux malencontreux "accidents" dont a été victime l'Empereur, il a lui-même organisé un service de protection rapprochée (auquel il prend d'ailleurs quelques fois part personnellement). Il a également pris en main la formation militaire de Bert, pour qu'il soit prêt le moment venu. Sympathique pour un gradé, quoique souvent un tantinet taciturne.

• Roland Andrejan : L'arrivisme incarné. Les pots-de-vin qu'il a versés pour parvenir à ce poste suffiraient à faire vivre Bigget pendant un an et il a laissé plus de cadavres derrière lui qu'une expédition d'Yeux-de-braise en territoire Thunk. La rumeur prétend qu'il serait porteur d'arme, ce qui est formellement interdit aux proches de l'Empereur (à l'exception des membres les plus éminents de la garde impériale). Son but, s'il n'est pas avoué, n'en est pas moins clair : l'accession dans un futur plus ou moins proche au trône. Un homme des plus dangereux.

• Gaston Malefond (Ministre de l'Ordre Public, Ordonnateur des Pompes Impériales, etc.) : L'âme damnée de Roland Andrejan. Il s'est résolu il y a des années de cela à n'être que l'ombre d'Andrejan, ce qui l'a aidé à dormir un peu plus tranquillement car il avait déjà vu ce qui arrivait à ses adversaires potentiels. D'aspect sordide, obséquieux et sirupeux, il est écœurant. C'est à lui qu'Andrejan confie toutes les basses besognes et il est réputé avoir des contacts avec les guildes et les sectes les moins recommandables (ce qui laisserait à penser qu'il est également porteur d'arme). Il fait sans soute encore plus peur aux autres courtisans que son supérieur car il semble prendre une joie sadique à sa tâche. Il a dans ses quartiers un magnifique élevage de vers de terre.

• Henriette de la Huchemette (Agent de la Circulation des Biens et des Valeurs, Archiviste Impérial, etc.) : La moins pourrie parmi les pourris. Si elle n'est pas un modèle d'intégrité, elle a pourtant un avantage certain sur ses semblables de la cour, la compétence. C'est elle qui tient les rênes de l'administration du palais et, plus généralement, des vestiges de l'empire Derigion. C'est un rôle important que pourtant personne ne cherche à lui contester vu l'ampleur du travail qu'il exige. De plus, elle s'en tire très bien. Ce qui veut dire que l'argent qu'elle détourne ne grève pas suffisamment le budget pour qu'il devienne nécessaire de la remplacer. Elle est très influente et les ramifications de son pouvoir s'étendent sur tout Tanæphis où des agents à elle sont en contact avec les personnalités influentes des guildes et des gouvernements. Ce qui la sauve est que son ambition semble totalement satisfaite et qu'elle ne représente donc pas une menace pour Andrejan. Mais qui peut savoir ce qui se passe réellement derrière ses charmants yeux verts.

• Pietr Mareilles (Chargé d'Enseignement de la Progéniture Impériale, Recteur des Us et Coutumes, etc.) : Le censeur en chef. C'est lui qui est à l'origine de la mascarade visant à faire croire à l'Empereur que son pouvoir s'étend encore sur tout Tanæphis et qui le tient enfermé dans le palais. Cette situation convient très bien à Andrejan qui, dans une certaine mesure, supporte l'action de Pietr. Mais celui-ci semble avoir des motifs bien à lui pour agir de la sorte (d'autant plus que son poste ne lui confère guère de pouvoirs). Toujours sur le dos de Lucius ou Etienne, il ne cherche qu'un prétexte pour les exécuter pour trahison.

• Hugues de Mollet (Directeur Général des Musées Impériaux, Préposé aux Beaux-Arts, etc.) : Monsieur Culture. Même si son poste semble être une voie de garage dorée, il faut tout de même se souvenir que Pôle rayonne sur le monde grâce aux trésors produits par ses artistes. Un peu désolé par ce qu'il est advenu de la vie culturelle du palais, il est nettement plus proche d'Etienne de Mortemont que d'Andrejan. Ce soir, il va être l'homme par qui le scandale arrive.

A cette brochette déjà pittoresque viennent se rattacher une cinquantaine de nobles toujours plus avides de pouvoir et d'influence. Ce seront des interlocuteurs privilégiés pour les joueurs plus tard dans la soirée. En effet, ils sont toujours à l'affût d'une occasion de comploter pour gagner quelque profit ou simplement mettre dans l'embarras l'un des leurs. Pêle-mêle, on trouve Josian de GrandDam (Chambellan du Dôme de l'Observatoire), Maurice de Girofflet (Subrogateur aux Etats des Lieux), Eglantine Hanguenon (Intendante Principale des Toitures et des Coursives), etc.

Autant le côtoiement de tels individus est une sinécure, autant il est riche en enseignements de toutes natures. Mais nous verrons cela tout à l'heure.

L'Empereur

Bert III ne s'amuse pas beaucoup, ce qui est compréhensible car pour ce gamin de 9 ans, ce banquet ressemble à des centaines d'autres banquets qu'il a déjà dû présider. De plus, sa jambe lui fait mal. Il est tombé il y a quelques semaines dans un escalier qu'un esclave (qui a été justement châtié depuis) avait malencontreusement trop ciré. C'était juste avant que Séverin n'organise ce service de protection rapprochée. La jambe est dans une attelle, ce qui l'empêche de s'amuser à courir dans les couloirs du palais et le fatigue lorsqu'il emprunte des escaliers sans esclave pour le porter (ce qui heureusement est rare). Il s'ennuie donc ferme car les grandes personnes ne font que parler de choses qui ne l'intéressent pas et les jongleurs et acrobates ne sont pas les meilleurs qu'il ait vus.

De temps en temps il échange quelques mots avec Lucius ou répond poliment à Andrejan, mais guère plus.

La lune écarlate

Pour commémorer le règne de l'Impératrice Béatrix en l'honneur de qui la soirée est organisée, Hugues de Mollet a eu l'idée de monter l'une des pièces de théâtre les plus célèbres qu'elle ait écrites, "La lune écarlate". Béatrix était une impératrice très populaire qui a régné de -42 à -29 avant Néinnes (juste avant De Néinnes V). Sous son règne la vie culturelle de l'empire Derigion connut un essor inégalé. Originaire de la petite noblesse et parvenue sur le trône suite à la mort de son époux, elle ne mit pas longtemps à tout chambouler dans le palais. Elle ne pouvait supporter les intrigues de cour et

la dilapidation des ressources de l'empire par quelques oisifs, aussi se mit elle à assainir tout cela. Elle se fit beaucoup d'ennemis, mais elle avait su gagné l'appui inconditionnel du peuple grâce à ses pièces pamphlétaires qui dénonçaient la gabegie qui régnait au palais. Le soutien de la garde impériale (qui semble devoir être de tout temps le gardien de la moralité au palais) lui suffit à survivre assez de temps pour parvenir à ses fins. De mémoire de sujet, c'était la première fois que l'on voyait un régent fustiger le pouvoir en place ! Ses pièces auxquelles rétrospectivement on peut affecter un caractère prophétique devinrent des classiques, avant d'être interdites par l'administration suivante. Certains cabarets ou théâtres les jouent aujourd'hui encore, s'arrangeant pour les modifier de telle sorte qu'on ne puisse pas les interdire bien qu'il reste possible de les reconnaître. Certains clubs "underground" jouent même parfois les versions originales, au risque de voir la milice venir assister au spectacle.

"La lune écarlate" est la plus célèbre et la plus controversée de ses pièces et sans doute celle dont il existe le plus de versions. Elle raconte l'histoire d'un souverain abusé par ses courtisans que l'apparition d'une lune écarlate dans le ciel de Tanæphis fera sortir de sa torpeur. On comprend que peu de gens dans la salle ont intérêt à ce que l'Empereur voit la pièce. Hugues de Mollet n'est pas un provocateur mais plutôt un imbécile qui ne s'est pas rendu compte de ce qu'il faisait.

Un spectacle interactif

En préambule à la pièce, Hugues de Mollet fera un court panégyrique de l'Impératrice Béatrix, histoire de replacer la pièce dans son contexte.

La pièce commence comme une parodie bouffonne où des courtisans bernent le roi Kukube II, volant des sacs d'or derrière son dos ou remplaçant les plumes de son édredon par des poils de polac. Durant cette partie, l'assemblée rira de bon cœur à tous les gags.

Puis la lune écarlate apparaît au-dessus de la scène, baignant d'une lueur sanguine le décor et les acteurs, donnant au maquillage grotesque des courtisans une apparence sinistre. Les tours de ces derniers semblent beaucoup plus pervers. Ils s'arrangent pour rendre le roi ridicule et lui mentent sur les nouvelles qui arrivent au palais. A ce moment, une bonne partie de l'assistance sera mal à l'aise et Pietr Mareilles commencera à fulminer sur place.

Un rayon de la lune écarlate éclaire alors un coin de la scène où était dissimulée une Arme-Dieu. Le roi s'en saisit et l'arme lui conseille de décapiter ses serviteurs qui sont en train de comploter contre lui.

Et là ça sera la goutte d'eau qui mettra le feu aux poudres. Mareilles bondira en hurlant contre les acteurs, criera qu'on n'a pas le droit de farcir la tête des gens avec de telles aberrations, vociférera des ordres pour qu'on arrête ces suborneurs, ces traîtres, ces terroristes... et qu'on embarque Hugues de Mollet avec eux !

La scène se terminera dans la confusion la plus totale, quelques gardes conduits par Mareilles emmenant les acteurs et de Mollet hors de la pièce. Les spectateurs seront agités mais on pourra discerner des traces de soulagement sur le visage de certains d'entre eux. Roland Andrejan restera de marbre, comme il sied à un grand méchant dans de telles occasions. L'Empereur quant à lui aura l'air troublé et confus, voire déconcerté.

Politique intérieure

Le spectacle ayant été abrégé par cet incident, les invités se rendront dans les salons pour boire des alcools et comploter à mi-voix, vérifiant de temps en temps par les fenêtres du palais qu'aucune des lunes n'a viré au rouge.

C'est l'occasion pour les joueurs de discuter avec les personnages les plus influents de Pôle. A eux de se rendre intéressants, ce qui ne devrait pas être trop dur vu l'étendue de leur richesse et la somme de leurs relations. Et un peu de bluff ne fait de mal à personne, d'autant plus qu'il est rare que des gens sans importance assistent aux cérémonies officielles. Les joueurs attireront donc fatalement des curieux désireux d'en apprendre un peu plus sur ces nouvelles têtes.

S'ils tendent l'oreille, car on ne les laissera pas trop approcher de l'Empereur, il découvriront que Lucius et lui s'entretiennent de la lune écarlate. Le précepteur semble dire que l'on a assisté à une version expurgée. Au bout de quelques minutes l'Empereur, après avoir baillé plusieurs fois, s'excusera. Lucius en fera autant si les joueurs ne tentent pas de converser avec lui. S'ils l'interrogent sur la pièce, il leur dira qu'il en a lu une version beaucoup plus subversive (en fait l'originale) qui est conservée dans la bibliothèque principale du palais. S'ils ne l'apprennent pas avec Lucius, quelque vantard profitant de l'absence de l'Empereur pourra étaler sa culture en présence des joueurs. Si les joueurs veulent consulter cet ouvrage, ils devront passer par Gaétan de Port-Galon, Mandataire de la Scrupuleuse Exactitude des Index et Références, le bibliothécaire du palais. Comme les autres, il est à vendre et pour quelques milliers de Cestes il confiera pour quelques temps l'ouvrage aux joueurs.

Quant à Slitter, plusieurs invités sont au courant de la pratique qui consiste à s'emparer d'armes dangereuses et à les relâcher à des endroits stratégiques quand on veut provoquer des troubles dans des quartiers précis. Les caves de l'Observatoire contiennent une douzaine d'armes ainsi séquestrées. Si les joueurs se montrent subtils (c'est-à-dire qu'ils ne demandent pas au premier venu de leur dire où est Slitter), ils pourront obtenir ces informations et même se voir proposer les services d'une telle arme. Bien sûr, comme il est quasiment

impossible de récupérer l'arme une fois qu'elle est retournée dans la nature, de tels services se monnaient très cher (entre 25.000 et 50.000 Cestes selon l'arme, voire plus). Mais si les joueurs sont avares de leurs sous (ou si tout simplement ils n'ont pas les moyens), on peut toujours s'entendre (comme d'ailleurs avec Gaétan de Port-Galon). Ces personnes ont tous quelque vilenie à voir accomplie et une imagination débordante quant à l'utilisation qu'elles pourraient faire d'un groupe de porteurs. La mission qui peut leur être confiée va de l'élimination d'un rival dans son quartier à l'élimination d'un rival dans un autre quartier. Si les joueurs n'ont pas de scrupules... (et puis, c'est pour sauver le monde)

Un conseil, comme une bonne dizaine de personnes ont légalement accès aux caves de l'Observatoire et qu'une bonne vingtaine peuvent se débrouiller pour l'obtenir, faites jouer la concurrence (et puis il y en a un ou deux qui ne sont pas si pourris).

Une fois leur part du marché remplie, les joueurs seront escortés dans les dites caves et menés à Slitter.

Faux et usage de faux

Jérôme Belgambe fauchait paisiblement son champ de blé en ce beau matin d'automne quand deux événements improbables se produisirent simultanément. Soudainement sa faux qui jusqu'à ce jour était tout ce qu'il y a de plus normale fut habitée par une intelligence inconnue (si si, ça se peut, on vous dira tout un jour) et son cerveau se répandit sur ses pieds, propulsé hors de son crâne par une hache Piorad. On imagine que le double choc dû à son incarnation et à la mort de son premier porteur affecta Slitter.

Elle en conçut une haine sans limite à l'égard des Piorads et voua son existence à leur extinction grâce à une extermination méthodique qui les laisseraient exsangues (ou les forceraient à s'expatrier à nouveau). La suite fait désormais partie de la légende, les informations décrites dans "La lune de sang" étant scrupuleusement exactes (à ceci près que la personne qui a capturé Slitter ne travaillait pas pour le compte de la Garde Impériale mais pour quelque noble corrompu).

Slitter n'a qu'un désir, bouter les Piorads hors de Pôle (et de ses environs), et qu'un seul credo, "on va leur péter la gueule".

Combinaison offensive

Même si Slitter est une arme fanatique, il sera possible de lui faire comprendre que discréditer Bog en réduisant à néant le mythe d'inaccessibilité de ses entrepôts lui ferait plus de tort que de tuer quelques uns de ses hommes. Or, Slitter est à même d'accomplir cela avec l'aide des joueurs.

Le plan le plus simple est le suivant (les joueurs sont libres de se montrer plus inventifs).

Slitter

Prestige: 55
Type: Faux (Init -5, Dom I)
Coût: 450 (Contrôle: -350%)

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30
Attaque brutale incontrôlée	Pr.	23	50
Combat urbain	Pr.	71	50
Commandement incontrôlé	Sc.	65	30
Stratégie incontrôlée	Sc.	83	30
Tactique incontrôlée	Sc.	85	30
Endurance Accrue	Sc.	89	30
Aura de courage (x3)[1]	Ex.	18	60
Détection de la vie	Ex.	45	15
Détection du danger	Ex.	46	30
Protection accrue	Ex.	84	20
Téléportation	Ex.	90	40
Tornade	Ex.	92	20
Vision nocturne	Ex.	97	20
Racisme envers les Piorads	Lm.	50	-5

Désirs	
Prestige	0
Richesse	0
Sexe	-1
Violence	+2
Réputation	+5

[1] La puissance est telle que même lorsqu'on quitte la zone d'effet (qui est trois fois plus étendue que la normale), le modificateur reste applicable pendant deux heures. Ce pouvoir est bien sûr contrôlable par l'arme (sinon elle ne pourrait jamais garder un porteur plus de cinq minutes !).

· Un des porteurs qui a pénétré dans l'entrepôt aux épices transmet cette connaissance à Slitter. Elle pourra alors s'y téléporter, mais n'ayant pas vu l'endroit elle-même, elle aura un malus de 25% à son jet de Volonté. Il serait sans doute plus simple encore qu'un des porteurs prenne Slitter (se séparant momentanément de sa propre arme) le moment venu.

· Slitter se rend dans une zone de combat voisine et "enrôle" quelques centaines de combattants. Elle n'a aucun mal à les galvaniser et à les envoyer sur le quartier Piorad. Optionnellement, les joueurs peuvent leur fournir des armes plus performantes. Les joueurs feraient bien de mener ces hommes au combat pour qu'ils ne se fassent pas tailler en pièces par les porteurs Piorad ou les chagars.

· Durant l'attaque Slitter déclenche une tornade sur la zone des entrepôts. Sans raison particulière sauf que comme c'est un pouvoir qu'elle a gagné lors de la dernière attaque du quartier, elle n'a jamais eu l'occasion de l'utiliser. Et en plus ça crée une bonne ambiance pour l'opération.

· Slitter et son porteur, nanti de la fiole d'antidote, se téléportent dans l'entrepôt. Les porteurs surveillant les entrepôts à l'aide de pouvoirs de détection seront alors bien trop occupés pour remarquer cette intrusion. De même pour les chagars ou les guetteurs.



Melaus

• Une fois le catalyseur mélangé à la Liqueur de Charko, Slitter peut donner libre cours à sa folie et tuer tous les Piorads qui lui tombent sous la main.

• Les joueurs s'éclipsent avant de succomber sous le nombre.

Slitter souscrira avec enthousiasme à ce plan, d'autant qu'il prévoit qu'elle tape sur des Piorads. Si les joueurs ont un doute sur sa capacité à accomplir la tâche qu'ils requierent d'elle, elle acceptera d'être portée par un joueur pour la mission. Dans ce cas, elle se servira de sa deuxième téléportation pour le ramener avant de plonger dans la mêlée avec un nouveau porteur. Mais cela ne changera rien à la confiance que les joueurs devront lui faire car je vous rappelle que les personnages joués sont les porteurs des armes des joueurs et donc, seul vous saurez ce qui s'est passé réellement dans l'entrepôt. (Confidentiellement je peux vous le dire: Slitter remplira bien sa mission).

L'idéal serait de parvenir à endommager un ou plusieurs entrepôts durant l'attaque. Ainsi, les clients de Bog viendront rapidement récupérer leur marchandise ou exiger des dédommagements.

Si tout se passe comme prévu, l'effet escompté se produira un mois plus tard, date à laquelle les joueurs recevront un message à la Taverne Enfumée.

La lune rouge

Mais auparavant, ils auront sûrement mis la main sur l'original de "La lune écarlate". Si ce n'est pas le cas et comme il leur sera sans doute difficile de reprendre contact avec des nobles susceptibles de les dépanner, ils pourront en obtenir une version pas trop déformée en passant par la guilde des écrivains. L'ouvrage va les mener sur la piste de la troisième et dernière lune rouge de la prédiction de Moonglow.

Le port te monnaie

Pour plaire, il en faut pour tous les goûts. Aussi, bien avant que les Derigions ne se targuent de n'apprécier que les choses les plus fines, Béatrix écrivait pour le peuple, exploitant des thèmes "populaires". Ce qui explique que l'original de "la lune écarlate" aborde des sujets qu'un jeune Empereur de neuf ans aurait du mal à comprendre.

Dans cette version, le roi Kukube II vit sur une île, isolé de son royaume, et c'est le confinement de la cour qui provoque les débordements des nobles. Un soir de tempête, un bateau vient se réfugier dans le port de l'île. A son bord se trouve Sheena, une splendide prostituée porteuse d'arme. Bientôt, elle fait l'éducation sexuelle du roi et, en réveillant ses sens, fait renaître son orgueil. Elle lui propose d'attirer tous les courtisans sur son bateau et, quand ils ne pourront plus s'enfuir, de les passer par le fil de son épée. Les nobles se retrouvent pour un festin sur le bateau, mais avant de les tuer le roi veut faire l'amour avec Sheena. Son cycle menstruel ayant commencé, elle se refuse à lui. Furieux, le roi lui prend son arme et la tue avant de se débarrasser de la même façon de ses courtisans. La pièce se termine sur le roi, de retour au port, qui pleure Sheena les mains tachées de sang.

On voit que le message est un peu plus subtil que dans la version précédente (et que la signification du titre s'est depuis longtemps perdue dans la tradition populaire). Mais ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs est la présence nouvelle d'un port et d'un bateau dans l'histoire. Or Pôle possède un port et il y a sûrement des bateaux là-bas ! Ca vaudrait peut-être le cout d'y faire un tour. Et de fait, ça vaut le cout.

La première chose que l'on voit en arrivant sur le port est la majestueuse silhouette d'un superbe voilier dont la présence dans un tel endroit est totalement incongrue (pas dans un port, mais à Pôle). Il est construit dans un bois pourpre patiné par le temps. Les joueurs n'auront aucun mal à en apprendre le nom. Il s'agit de "La Lune Rouge".

Oui c'est bien là le bateau mythique parti il y a environ deux siècles sous le commandement de Valioun pour retrouver Wattanani. Si vous n'avez pas réagi immédiatement à ce nom vous pouvez relire l'histoire de Valioun dans le background (Livret 1 p. 60) et dans "Poussière d'Ange" (p. 4).

Guidé par Skywatcher, son arme, le petit fils de Valioun a finalement retrouvé Wattanani.

Celui-ci après avoir recouvré ses forces une fois éloigné des armes-dieux s'était établi sur un autre continent (vous vous doutiez bien qu'il devait y en avoir). Lorsque les cycles des lunes furent perturbés comme l'avait prédit Skywatcher, l'arme convainquit Awani, le dernier descendant de Wattanani, de revenir à Tanæphis pour sauver les Gadhars (et accessoirement les autres). Grâce à la magie de Wattanani, la lune rouge était toujours en excellent état, aussi entreprit-il le voyage.

Son retour fut fêté avec faste par les Gadhars qui lui apprirent ce qu'il était advenu de Sunbeam. Il rassembla les guerriers les plus valeureux et décida de remonter le fleuve Wilkes à bord de la lune rouge jusqu'à Pôle. Seulement, une fois arrivé au terme de son voyage, il découvrit qu'il ne possédait pas assez de valeurs pour régler les péages de toutes les écluses ainsi que les droits de quai.

Afin d'obtenir les Cestes pour éviter que ses frères ne finissent esclaves à Pôle, il se vendit lui-même à un marchand du port. Son sacrifice n'était tout de même pas stupide, Skywatcher lui ayant prédit qu'on viendrait bientôt l'aider.

Awani et Skywatcher

La lune rouge regorge de Gadhars. Il doit bien y en avoir près d'une centaine. Ils sont plutôt dépités d'être séparés de leur sauveur pour le moment mais néanmoins confiants suite à la prédiction de Skywatcher. Ils accueilleront les joueurs à leur bord comme s'ils les attendaient, ce qui est d'ailleurs le cas. Ils seront immédiatement conduits dans la cabine de Onourou-nourou, leur chef par intérim. Il a revêtu les couleurs du courage et de la sagesse (jaune et blanc) et tient dans sa main une épée dont la lame est constellée d'étoiles.

Onourou-nourou expliquera aux joueurs ce que la lune rouge fait ici et comment, faute de métal mou (l'or), Awani a été obligé de se sacrifier pour que ses frères ne deviennent pas des Hommes-qui-ne-vivent-pas (des esclaves Gadhar). Sa vente remonte à une semaine. Cependant, il ne parlera pas de la nature exact du nouveau continent ni du devenir de Wattanani (sujets qu'évitera également Awani plus tard). Il leur répétera plutôt la prédiction de Skywatcher qui l'a retenu de tout casser sur le port pour retrouver Awani.

"Donneur-de-forme attire à lui les armes-vives. Celles qui le rendirent aux rayons d'Hall'Feyaz réapparaîtront parmi les Hommes. C'est au milieu des fils des sables blancs, des sables jaunes et de la forêt qu'ils trouveront la Femme-Homme qui les guidera au dernier des Pères. Et celui-ci pourra enfin accomplir son destin."

Beaucoup moins symbolique que la vision de Moonglow, cette prophétie indique clairement ce que doivent faire les joueurs. C'est-à-dire, trouver une Sekeker parmi des Piorads ou des Thunks, des Batranobans et des Gadhars. C'est si simple.

Skywatcher sera bien en peine d'éclaircir son oracle. Ca lui vient naturellement comme ça après la fréquentation de générations de Gadhars.

Les informations qu'ils pourront tirer de l'acheteur d'Awani leur seront sans doute d'un plus grand secours. Il s'agit d'un importateur du nom de Saturnin (et non, ce n'est pas un petit Gadhar mais bien un Derigion). Il a immédiatement revendu Awani au Parc des Pinces, un grossiste de Bétail sud. Il a tout de même fait un profit substantiel dans l'opération. Onourou-nourou se fera une joie de fournir une description précise d'Awani aux joueurs (bien que ça ne leur soit pas vraiment utile puisque de toute façon ils sont destinés à le retrouver).

Charnier de vous connaître

Le Parc des Pinces doit son nom barbare au fait que beaucoup de nouveaux esclaves y sont amenés et que, pour les décourager de s'enfuir, on leur sert autour du cou un collier d'esclave à l'aide de grosses pinces. L'activité y est si importante que le Parc est géré par un conseil d'administration de cinq membres. Toutes les transactions légales sont minutieusement répertoriées, classées et archivées, ce qui facilitera la recherche de notre Gadhar manquant. Le Parc est une immense plaque tournante du marché des esclaves et ceux qui y arrivent (environ une centaine par jour) ne font généralement qu'y transiter avant de trouver un détaillant acquéreur. C'est aussi l'endroit où on peut revendre son stock si on veut diversifier son activité. Il y a toujours preneur pour toutes les catégories d'esclaves. D'ailleurs Awani n'a pas traîné bien longtemps au Parc. Les registres révèlent qu'il a été acheté le jour même de son arrivée par Lucie, une marchande Sekeker (tiens tiens).

Vous allez croire que tous mes PNJ sont vénaux, mais Lucie ne fait pas exception à la règle. En tant que Sekeker elle prend un immense plaisir à faire souffrir les hommes, mais en tant que "commerçante" elle prend un plaisir presque égal à en tirer profit. Elle s'est donc spécialisée dans le commerce d'esclaves gladiateurs et fournit les meilleures arènes de Pôle. Elle se délecte à la pensée qu'environ la moitié des esclaves qu'elle vend meurt chaque jour. Comme en plus elle les choisit beaux, grands et musclés, ça n'en est que plus agréable pour elle (d'où cette attirance pour les Piorads, les Batranobans et les Gadhars). Si elle est abordée par un homme, il y a peu de chances qu'elle daigne le renseigner. Le meilleur moyen de la faire parler est qu'un personnage féminin lui monte un bateau, disant vouloir étriper de ses mains un Gadhar qui l'a trahi. C'est en fait exactement ce qu'elle souhaite entendre. Tyria sera tout à fait prête à seconder les joueurs s'ils lui demandent. Ils apprendront qu'Awani a été vendu à l'arène Pedok, réputée pour ses combats "chacun pour soi" où un seul gladiateur peut sortir vivant de l'arène.

Une fois parvenus à l'arène, les joueurs subiront une amère déconvenue. Il y a eu un spectacle la veille au soir et tout l'arrivage de chez Lucie y est passé. Mais ça valait le coup aux dires des spectateurs. Si les joueurs souhaitent voir les corps, on les enverra à la fosse commune la plus proche.

Sur place, loin de trouver le calme seulement troublé par les cris des rats et autres charognards auquel on pourrait s'attendre, ils seront les témoins d'une étrange activité. Des hommes vêtus de longs manteaux, les visages recouverts par des écharpes et armés de hachettes officient. Ils taillent parmi les corps et récupèrent des organes ou des membres dans de larges sacs (un bras de Gadhar émerge d'un de ces sacs... beurk). Le plus étonnant est qu'ils ne s'arrêtent pas à des détails aussi sordides tels que de savoir si les donateurs sont consentants. En effet, les râles d'agonie émanants du charnier prouvent que certains des pauvres hères n'ont pas encore rendu leur dernier soupir. Mais les hommes aux manteaux semblent disposés à les y aider.

Ce sont des "récupérateurs" Batranoban qui travaillent pour une des banques d'organes de la petite Durville. Les joueurs ont intérêt à intervenir avant qu'ils n'aient fini leur sinistre ouvrage car quelques Gadhars bougent encore parmi les corps épars. Awani est bien parmi les rares survivants, mais son état est critique.

Récupérateurs : Dix Batranobans vétérans armés de cimeterres et de hachettes (Init +2, Dom F) dont ils savent se servir comme d'une seconde arme. Ils ont tous une cotte de mailles sous leurs manteaux. Les actions dans le charnier ont un malus de 25% à cause de l'odeur pestilentielle. Les Batranobans, équipés d'écharpes parfumées, ne subissent pas ce malus.

Les sentiers de la guerre

Les joueurs doivent sans tarder emmener Awani dans une des maisons de soins de la ville où il sera contraint de passer une quinzaine de jours de convalescence (à moins qu'ils ne possèdent le moyen de le soigner magiquement). Une fois rétabli, ils auront tout le loisir de lui faire part de leur plan pour sauver le monde, auquel il souscrira avec joie (car il est quand même là pour ça). Il pourra bien évidemment devenir le nouveau porteur de Sunbeam (malgré une grosse colère de Alou) car il est lui aussi un descendant de Wattanani. Avec lui comme porteur, tous les pouvoirs de l'arme seront normalement accessibles.

Notre petit groupe devrait donc être tout fringant quand arrivera le message d'Urkhdûn qui leur donnera rendez-vous dans une petite taverne d'un des quartiers pauvres, histoire de rester discrets. Les joueurs pourront prendre toutes les précautions qu'ils veulent, il ne s'agit pas d'un piège. Le soir dit et à l'heure dite, Urkhdûn et Zogshgût arriveront. Il est souhaitable qu'un représentant de l'Eclipse de Lune et Tyria soient également présents.

L'échéance approche. Les trois lunes vont bientôt se rencontrer. Il est temps de préparer le final.

Urkhdûn racontera tout d'abord comment s'est déroulée l'évasion de l'ork. Quand la Liqueur de Charko trafiquée a été ramenée des entrepôts Piorad, Urkhdûn s'est arrangé pour accidentellement renverser la dernière dose non trafiquée destinée à Zogshgût. Il ne pouvait se permettre de voir tous les fusionnés se réveiller en même temps car l'alerte aurait sûrement été donnée. Contrôlant le réveil progressif de l'ork, Urkhdûn lui a donné par l'intermédiaire de Boneshifter ses instructions. Il devait faire le mort jusqu'à être totalement rétabli puis Urkhdûn et lui profiteraient du moment propice pour surprendre les gardes. Cela se passa sans anicroche, mais Melaus réagit très vite à l'évasion. Il comprit immédiatement ce qui s'était passé (c'est sans doute la créature la plus intelligente de Tanæphis) et remplaça la Liqueur par un poison puissant, qui faute de les tuer, assomme encore plus les fusionnés qui lui restent (et qui sont au nombre de trois). Zogshgût n'a pas vraiment apprécié son séjour chez Melaus et est décidé à lui rendre la monnaie de sa pièce. Il est taciturne et laissera Urkhdûn parler pour lui en opinant de temps en temps du chef. Son pouvoir de polymorphie étant utilisable à volonté, il garde une tête de Derigion moyen pour ne pas trop attirer l'attention (ce qu'un groupe comme celui-ci ne man-quera de toute façon pas de faire).

Pour plus de sécurité, Melaus a enlevé les fusionnés et a disparu avec eux dans la nature. Le seul espoir des nouveaux alliés est que Melaus revienne pratiquer le cérémonial final à l'endroit où ont eu lieu les autres. C'est néanmoins probable pour deux raisons. Tout d'abord Melaus a déjà fait allusion à une énergie magique résiduelle qui imprégnait le lieu suite aux sacrifices des fusionnés précédents et qui rendait les rituels plus puissants. Ensuite parce que l'endroit est toujours gardé par des troupes à lui et regorge de pierre d'Œphis.

Zogshgût

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	21	17	17	18	19

Attaque brutale	200%
Attaque normale	175%
Attaque rapide	150%
Esquive	200%
Feinte	100%
Parade	200%
Tir	100%
Acrobatie	80%
Astronomie	50%
Commandement	40%
Course	100%
Discrétion	120%
Equitation	150%
Marchandage	75%
Médecine	40%
Nage	20%
Repérage	100%
Séduction	25%
Stratégie	45%
Tactique	60%
Points de vie	42
Prestige	75

Hache de combat

Option	AB
Toucher	200%
Initiative	22
Dommages	N

Demi-plaques

Protection
12*(10)+16

Caractères orks : Oreilles pointues, pilosité corporelle importante, taille +30cm, canines et mâchoires très développées, yeux rouge vif, peau légèrement verdâtre, vision nocturne, armure corporelle.

Belveder

Type de possession : Fonte des deux esprits.

Pouvoirs accessibles	Type	N°
Initiative Accrue (+12)	Pr.	17
Dommage supplémentaire (+4)	Pr.	19
Protection accrue (+10)	Pr.	21
Combinaison offensive critique (x2)	Pr.	51
Attaques brutales multiples	Pr.	55
Combat singulier	Pr.	81
Augmentation temp.: Endurance	Ex.	10
Aura de peur	Ex.	19
Bio-mécanique: Mâchoire	Ex.	25
Décrépitude	Ex.	42
Déplacement sur l'eau (permanent)	Ex.	43
Immunité au froid	Ex.	56
Invocation de morts-vivants	Ex.	62
Mécanique: Choc électrique	Ex.	66
Polymorphe (à volonté)	Ex.	78
Précognition de combat	Ex.	80
Téléportation de combat	Ex.	91

Désirs	
Prestige	7
Richesse	6
Sexe	6
Violence	7
Réputation	6

Cratère urbain

Le lieu auquel fait allusion Urkhdûn est un splendide cratère situé dans le quartier du Trou d'Oubar. Ce quartier était un charmant endroit nommé le Discrict d'Oubar avant qu'une météorite provenant d'Œphis ne l'écrase par un beau matin d'hiver. Il n'en reste plus qu'une zone de combat au centre de laquelle se trouve un cratère d'un kilomètre de diamètre et profond d'une centaine de mètres. Personne ne s'y risque car depuis longtemps les curieux ont pris l'habitude de ne pas en revenir. Le choc a entièrement détruit les quartiers des égouts qui se trouvaient sous le District et l'on prétend que le cratère offre une entrée à ciel ouvert au Cœur de la ville.

Bien sûr c'est là le gouffre de la vision de Moonglow. Melaus y pratique ses rituels, la présence de la pierre d'Œphis l'aidant par résonance à influer sur la lune. Comme le matériau se dégradait à chaque usage, il avait besoin de récupérer d'autres éclats de lune. Mais il reste aujourd'hui encore assez de débris incrustés dans les parois pour lui permettre d'accomplir son ultime rituel.

Urkhdûn préviendra les joueurs qu'une grande partie des membres de la Mort Carmin se trouve sur place. Cependant, il serait inutile de les attaquer en l'absence de Melaus, car il serait dans ce cas au courant de leur puissance et ne réapparaîtrait pas au cratère, détruisant Œphis d'un autre endroit. Il ne fait en effet pas de doute qu'il a stocké de la pierre d'Œphis ailleurs car il est trop habile pour mettre tous ses oeufs dans le même panier.

Tout semble donc mener inéluctablement à un grand affrontement final entre les gentils et les méchants où le sort du monde se jouera au dernier moment, comme dans toutes les grandes épopées. De toute façon, ça semble le moment le plus propice pour agir comme le fera remarquer Urkhdûn. En effet, comme il a assisté de nombreuses fois à de tels cérémonies, il sait comment cela se passe. Attendant le moment précis du déclenchement du sort, tous les guerriers présent psalmodient une lancinante incantation sur un air triste qui va lentement crescendo. Urkhdûn pense que ça n'a aucune incidence sur le sort mais que ça aide Melaus à se mettre dans l'ambiance. Puis l'Hysnaton trucide le ou les possédés et leur énergie magique s'échappe de leurs corps pour former une boule incandescente au-dessus des autels sacrificiels. Melaus se concentre alors pour contrôler cette énergie et la façonner à sa guise. Et c'est là qu'il faudra attaquer car il sera le plus vulnérable.

A ces mots, Awani dira qu'il lui semble que Sunbeam lui a parlé. Il a l'impression que l'arme serait capable de maîtriser cette énergie magique si elle était capable de la toucher. De toute façon, à moins de parvenir à rendre Melaus inopérant avant, il faudra bien tout essayer pour disperser cette énergie. Or vous commencez à le savoir, les armes absorbent naturellement l'énergie magique. Certes une telle quantité paraît supérieure à la capacité de bien des armes, mais ça vaut la peine d'essayer.

Mélodie en sous-sol

Urkhdûn estime les effectifs de la Mort Carmin présents au cratère à près de cent porteurs, ce qui est énorme et correspond à une puissance de feu quasiment inégalée dans l'histoire de Tanæphis. On n'a pas le droit de mener une guerre dans Pôle sans demander l'autorisation à l'administration, aussi les joueurs ne risquent-ils pas d'obtenir d'aide de la part des quartiers ou de la Garde Impériale. Leur seul recours est d'engager des mercenaires.

Les guildes conjuguées des mercenaires et des mercenaires de Pôle peuvent réunir au plus cinq unités de mercenaires (soit une centaine d'hommes) et une dizaine de porteurs. La guerre fait à nouveau rage et les disfonctionnements d'Œphis font que les mercenaires partent comme des petits pains. S'il manque des fonds aux joueurs pour les engager, Moonglow est prêt à compléter la somme. Les hommes d'Awani amènent les effectifs à 200 hommes et quinze porteurs.

Les Gadhars forment trois unités de guerriers d'élite (EF30, PU90, MO: Elite, IN+3) et deux unités d'invisibles (voir "Poussière d'Ange").

Pour simplifier le combat, vous pouvez considérer que les membres de la Mort Carmin forment dix unités (EF10, PU150, MO: Elite, IN+3) dont le bonus en attaque est constant à +10 (sur un si petit nombre de personnes pouvant agir de manière autonome, il serait stupide de considérer que chaque porteur donne des bonus aux autres ou que la désorganisation les affecte vraiment). Dans ce cas, les rounds de combats inter-unités sont considérés durer une minute (au lieu d'une heure).

L'Eclipse de Lune peut fournir dix porteurs qui peuvent soit former une unité comme ci-dessus, soit venir soutenir les unités existantes. Bon d'accord, y a pas photo. Les gentils vont se faire massacrer, d'autant plus que Melaus est défendu personnellement par un monstre et quelques miroirs qui viennent s'ajouter aux forces présentes. Le tout est de savoir s'ils tiendront assez longtemps pour que nos héros parviennent à stopper le rituel.

Terrorisme philanthropique

Le soir de l'éclipse des lunes, Urkhdûn mènera les troupes des joueurs par des galeries souterraines creusées dans la roche jusqu'au cœur du cratère. Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent, les joueurs peuvent de mieux en mieux entendre la sombre litanie chantée par les chœurs de la Mort Carmin. La consigne est de charger quand les chants se tairont, signe que le cérémonial touche à sa fin. Par les yeux d'un porteur de l'Eclipse caché au sommet du cratère, relayé par une arme du réseau et enfin leurs armes, les joueurs peuvent assister à la scène (Pas de panique. Ce porteur possède lévitation et pourra venir participer à l'assaut).

La grotte sous le cratère mesure environ deux cents mètres de diamètre. Elle est ceinte d'un cordon de guerriers psalmodiant, l'air en transe. En son centre, trois autels de pierre sont dressés et sur chacun d'eux se trouve un corps nu et inanimé. Des braseros brûlent à côté des autels, mais la lumière la plus intense est produite par les rayons des lunes qui se réfléchissent sur des éclats de pierres semi-précieuses multicolores qui constellent les parois et le sol de la grotte. Couché au pied de l'autel central se trouve un loup monstrueux. En retrait par rapport aux pierres sacrificielles se tiennent cinq miroirs porteurs. Melaus a revêtu une armure de plaques d'apparat par-dessus laquelle il porte un magnifique collier de pierres précieuses qui brille de mille feux, contrastant avec Tangorogrim qui au contraire semble absorber la lumière ambiante. Sa voix s'élève alors qu'il passe sans se presser d'un possédé à l'autre, leur tranchant méthodiquement la tête, tandis que le crépitement de l'énergie libérée emplit l'air.

"Enfin est venu le jour de ma victoire. Enfin ma longue quête touche à sa fin. Aujourd'hui je libère Tanæphis du mal qu'il a engendré. Aujourd'hui je libère l'humanité des armes pour qu'elle puisse enfin vivre libre et dans la paix."
"Quand le soleil se lèvera sur les cadavres des fous qui se seront entre-tués pour la possession de ces instruments du mal, je parcourrai le continent. Je retrouverai toutes les armes et les ferai disparaître dans le gouffre le plus profond."
"Et l'humanité pourra renaître de ses cendres..."

Les trois têtes coupées, Melaus tendra les bras vers la boule d'énergie crépitante qui se sera formée au dessus de lui et les chants s'arrêteront brusquement.

Sauver le monde ?

Le pire est que Melaus est totalement sincère. Il a cette idée en tête depuis le premier jour où Amien l'a approché tenant lubriquement Painstealer à la main. Les joueurs vont-ils l'empêcher de sauver l'humanité ? Curieusement, les armes sont complètement indécises. C'est en fait dû au pouvoir du collier de Melaus qui lui permet de proclamer sa victoire sans que les armes à côté de lui ne lui sautent dessus. Elles n'ont tout simplement pas compris ce qu'il voulait dire (car le collier permet de dissimuler magiquement ses intentions aux armes). Le choix revient donc entièrement aux joueurs. Tenteront-ils de stopper Melaus ou laisseront-ils s'accomplir ce plan de plus de huit siècles ? Pour qu'ils puissent juger en âme et conscience, Urkhdûn peut leur dire qu'il est persuadé que Melaus a enfin révélé ses intentions réelles (non que ça l'enchante vraiment, mais bon...). Melaus n'a plus besoin que de cinq minutes pour contrôler l'énergie magique et déclencher la destruction d'Œphis. Si les joueurs choisissent de le laisser faire, tout se passera comme il l'a dit et au bout de quelques semaines il ne restera plus de vivant sur Tanæphis qu'une poignée d'hommes, Tyria, Zogshgût et Melaus, qui mettra à exécution la seconde partie de son plan, aidé par les deux autres fusionnés. Bien sûr si cela se produisait, cette fin n'aurait plus aucun rapport avec le monde de Bloodlust© qui lui a bien l'intention de perdurer. Difficile cas de conscience. Mais si vous lisez encore, cela signifie que vos joueurs ont choisi d'être des héros vivants et actifs plutôt que des héros posthumes.

Les forces alliées pourront débouler dans la salle par deux larges couloirs (faisant un angle de 90° par rapport à la salle), selon la formation désirée. La Mort Carmin, très entraînée, ne mettra que deux rounds à former ses unités et à se positionner en lignes de défenses. Le loup monstrueux est un loup de Delinelle solitaire possédant: Taille majorée (+100%, FO +10), poids majoré (+100%, EN+10), cornes, poison, carapace (Prot 12). Melaus l'a apprivoisé grâce à son pouvoir d'empathie avec les animaux et il attaque tous ceux qui approchent son maître.

Les miroirs font partie de la garde personnelle de Melaus décrite dans "Souvenirs de Guerre". Si une arme durant le combat entre en contact avec la sphère d'énergie, elle en absorbera une parcelle et "s'évanouira" sous le choc pour une période de cinq minutes. Seul Sunbeam peut emmagasiner un tel pouvoir. S'il parvient à la sphère, il l'absorbera entièrement en un round.

La chaleur et la brillance du marteau deviendront alors insoutenables et les combattants seront obligés de s'arrêter pour se protéger. Le marteau se mettra alors à pulser de cette vibration qui nous est maintenant familière et qui vrillera les nerfs de tous les porteurs. Puis, dans une explosion assourdissante, il libérera un formidable faisceau d'énergie sur Melaus.

Quand les combattants auront repris leurs esprits, ils verront qu'ils sont tous couverts de coups de soleil. A l'endroit où se tenait Melaus il n'y a plus qu'un corps carbonisé tenant dans sa main un cimeterre fondu. Il n'y a plus aucune trace du collier. Quant à Awani, il s'est également consumé et n'étreint plus qu'une lance géante calcinée.

Epilogue

A la mort de Melaus, les membres survivants de la Mort Carmin s'égayeront dans la nature. Cette bataille rapportera aisément 10 points de Prestige et 10 points de Réputation aux vainqueurs.

Apparemment Sunbeam, le Donneur-de-forme, a préféré se sacrifier plutôt que de voir disparaître ses créations. Ce comportement qui généralement est caractéristique des êtres vivants peut laisser augurer quelque espoir quant à l'avenir de Tanæphis.

Peut-être Melaus avait-il tort après tout. Seul l'avenir nous le dira.



Les vieux Gadhars racontent que, certains jours, un homme à l'oeil d'aigle perché sur l'arbre le plus haut de la jungle peut apercevoir le reflet d'un rayon de soleil sur les coupoles en verre du Palais de Pôle.

La ville étant située à plusieurs centaines de polacs, et la planète étant ronde, la chose paraît difficile à croire. Sans doute s'agit-il seulement d'un reflet sur le fleuve en amont... qu'importe, l'histoire est caractéristique des rumeurs qui, de tous temps, ont tourné autour de la ville. Pôle est un gouffre, une ville démesurée en taille et en vies humaines, une ville de légendes, d'histoires et de fantasmes. Une cité qui alimente les fables et les contes, les sagas et les histoires salaces... où, dit-on, tout est arrivé au moins une fois.

Au moment où nous la décrivons, Pôle est aussi le symbole d'une époque qui touche à sa fin. Mais, comme le disait un philosophe Derigion, "la mort d'un empire, ce n'est pas très drôle pour ceux qui la vivent... mais c'est tellement plus intéressant pour celui qui la raconte..."

Et son histoire commence ainsi.

C'est au milieu du continent, dans une région fertile qui avait l'avantage de jouir d'un climat tempéré que les elfes décidèrent, il y a plus de 6500 ans, de construire une ville défiant l'imagination...

A vous de découvrir le reste...

Les joyaux de Pôle est la cinquième extension pour Bloodlust. Elle vous décrit avec précision la capitale de l'empire Derigion, les moeurs et le mode de vie de ses habitants ainsi que de nombreux endroits exotiques. Elle met aussi un terme à la grandiose campagne "Eclat de lune". Cette extension comporte aussi une grande carte double-face représentant la ville et ses faubourgs.

Prix conseillé: 159 Francs.
ISBN: 2-908765-34-9

Edité par Idéojeux, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke